STRATEJİ USTASI Brood War • Gerçeğin Ötesinde •Baldur's Gate •Kings Quest 8

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

4/99 www.level.com.tr Nisan 99 ISSN 1301-2134 1.250.000TL (KDV DAHİL)

@ Online

Internet'te oyun oynamak üzerine bilmek istediğiniz herşey bu köşede...

100 Sayfa

ALIENS VERSUS PREDATOR ÖZEL



HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 • Close Combat 3 • RESIDENT EVIL 2 • AoE-Rise of the Rome • Imperialism 2 • WORMS ARMAGEDDON • Piri The Explorer Ship • MYTH 2 • World War 2 Fighters • Carnivores • War of the Worlds • X Games Pro Boarder • STARSIEGE TRIBES • Colin McRae Rally • Recoil


Apocalypse • Silent Hill • WCW/NWO Thunder • Street Fighter Zero 3

26 İnceleme

LEVEL
ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç, Burak Hun

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik Tasarım
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 297-1724
Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
Beste Özerdem
Pazarlama Bölümü
Özlem Cenker, Ayten Çar
Halkla İlişkiler Müdürü
Güler Okumuş
Reklam Koordinatörü
Gönül Morgül
Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık
Reklam Servisi
Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
Reklam Trafikeri
Aynur Kına

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla
Abone Servisi
Nur Geçili,
Serap Ezgin, Ebru Epik
Dağıtım Servisi
Nabi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
O. Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323
Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323
Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen
VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi
Serra Yurtman, Batur Odar
Ankara Büro
4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450
Öveçler ANKARA
Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Kan(dırıl)mayın !!!

Level, kendisine ait olan rekoru egale etti. Şubat sayımız 18 bin 200 gibi bir satış rakamına ulaşarak PC oyun dergileri arasındaki birinciliğimizi pekiştirdi. Ama işin ilginç yanı, bu sayı ile birlikte bütün bilgisayar dergileri arasında dördüncü büyük dergi oluyoruz. Böylece, Türk PC kullanıcılarının seçimi olan Level, kendı kendine gelin güvey olanlara da gerekli dersi vermiş bulunuyor. İnsanlar yalan söyleyebilir, ama sayılar asla...

Satış rakamlarımızı her ay okurlarımızın gözüne sokarak "Bakın, bu ay bu kadar sattık, en büyük biziz" demek gibi bir politikamız yok. Bunu fırsat bilen bazı insanlar, bizim başarımızı çekemediklerinden olsa gerek, rakamları çarpıtarak okuyucularını kandırmaya çalışıyor. Ama onların bilmedikleri bir şey var. Türk gençliği ne istediğinin farkındadır. Kimin kendilerine gerçekten değer verdiğini ve kimin numara yaptığını çok iyi bilirler. Bu yüzden, lütfen ne okuyucularınızı ne de kendinizi kandırmayın ve en azından doğru sayıları yayınlama cesaretini gösterin. Böylece hem bizim hem de okuyucularınızın saygısını kazanırsınız.

Sizlerden çok özür diliyorum, ama gerekli yerlere gerekli cevabı göndermek zorundaydık. Hemen esas konuya geliyorum. Anket sonuçları elimize ulaştı. Bu sonuçlara dayanarak bir okuyucu profili oluşturmayı amaçlıyoruz. Ve sizlerin istekleri doğrultusunda ilk büyük değişikliğimizi de bu ay yaptık. Beklediğiniz, aylardır istediğiniz şey gerçekleşti ve LEVEL artık 100 sayfa!!! Bundan böyle her ay daha zengin bir içerikle karşınızda olacağız.

Sayfa artışıyla birlikte Preview'lara, yani henüz piyasaya çıkmamış oyunların ön incelemelerine başladık. Level International'ın İngiltere'deki muhabiri Derek dela Fuente'nin bizzat şirketlerle yaptığı görüşmelerin bulunduğu İlk Bakış sayfalarında en taze oyunların haberlerini en çarpıcı görüntüleri ile birlikte bulacaksınız. Tabii bu da sizlerin istekleri doğrultusunda gerçekleşti, çünkü okuyucularımızın büyük bir kısmı haber sayfalarının içerik ve uzunluğunun artırılmasını istiyordu. İnanmıyorsanız neden 97. sayfadaki anket sonuçlarına bir göz atmıyorsunuz?

Bir diğer yeni köşemiz ise On-Line. Bu köşede, Türkiye'de çok geri kalmış olan On-Line Gaming ve Multiplayer oyunlar hakkında sizleri bilinçlendirmeyi amaçladık. İlk ay basit On-Line oyun terimlerinden ve Multiplayer oyunların mantığından kısaca bahsettik. Internet'ten oyun oynamak hakkında hiçbir bilginiz olmasa dahi bu köşeyi takip ederek On-Line oyunların ustası olabilirsiniz. Ayrıca, gençlere yönelik olan ve ilginizi çekebileceğini düşündüğümüz bazı sitelerin incelemelerini de On-Line'da bulabileceksiniz.

Bu ay tek CD veriyor olmamız sizleri korkutmasın. Önümüzdeki aydan itibaren iki CD vermeye devam edeceğiz. Ama bu ikinci CD, büyük ihtimalle multimedya içerikli olmayacak.

LEVEL'ın bununla kalacağını düşünüyorsanız, çok yanılıyorsunuz. Yaptıklarımız buzdağının sadece görünen kısmı. "Daha ne yapılabilir ki?" dediğinizi duyar gibi oluyorum ve diyorum ki :

LEVEL'ın Mayıs sayısını şimdiden ayırtsanız çok iyi olur........

- Şu Türkler de çok oluyor artık John.....
- Keşke sümüklüböcekleri kendi ülkemizde satsaydık Jim.

(Özür dilerim, kendimi tutamadım- BLX)

Sinan Akkol

Expendable



İlk oyunları olan Incoming ile 3D ekran kartlarını ve onların kullanıcılarını sonuna kadar zorlayan Rage, Expendable ile bizleri Commando ve Ikari Warriors zamanlarına geri götürüyor. Tabii ki 3 boyutlu kartlarınızı da yanınıza almayı unutmuyorsunuz.

Rage'in önceki oyunlarında olduğu gibi, Expendable da 3D grafik motoru ile adını duyuracak gibi gözüküyor. Bütün büyük donanım ve ekran kartı üreticileri ile ortaklaşa çalıştıkları için piyasada bulunan hemen hemen tüm 3D kartlarla mükemmel bir uyum içinde ve tam performansla çalışacak. Hatta, henüz yeni kullanılmaya başlanan ve sadece teknoloji harikası ekran kartlarında bulunan Environment-Mapping ve Bump-Mapped kaplamalar gibi birden fazla kaplamanın aynı anda kullanılması sağlanacak. Ama hemen ürküp kaçmayın, dolarları sayıp da aldığınız gıcır gıcır 3D kartınızla da çalışacak şekilde programlanıyor Expendable.





Expendable ekibinden Peter'ın da söylediği gibi, insanı sıkmayan oynanışa sahip bir Action oyunu yapmak için yapay zekaya önem vermek gerekiyor. "Ve Expendable, yapay zeka konusunda hiçbir rakibinden aşağı kalmayacak" diye devam ediyor Peter. "Half Life'da yüreğinizi ağzınıza geti-ren sahnelere benzeyen önceden hazırlanmış sahneler (scripted animastions) var, belli noktalara geldiğinizde düşmanlarınızın bu sahnede yapmaları gerekenleri yerine getirdiklerini göreceksiniz. Ama önceden belirlenmiş hareketleri tamamlayan düşmanlar, yapay zekanın kontrolüne geçiyor ve işte o andan itibaren ne yapacaklarını kestirmek gerçekten güçleşiyor. Mesela oyun sırasında bir noktada düşmanlarınız sizi gördükleri zaman etraftaki moloz yığınlarından çabucak bir barikat kurup arkasından size ateş açıyorlar, bunu bizim daha önceden verdiğimiz komut zinciri yapıyor. Siz barikatı yok ettiğinizde ise, önceden verilen komutların yerini yapay zeka alıyor. Artık ne yapacaklarını asla kestiremezsiniz". "Expendable'da düşman ve oyuncu karakterler için 2500'den fazla animasyon karesi var ve karakter animasyonlarının yumuşak olması için gerçekten çok çalıştık" diyor Peter.

Action

Peter'a yüksek dozda aksiyon içeren bir oyunda, birinci şahıs yerine neden Tomb Raider tarzı üçüncü şahıs görünüşü kullandığını sorduğumuzda, "Çünkü, piyasada birsürü sıkıcı Quake kopyası var, bizim de o çöplüğün içinde kaybolmak gibi bir niyetimiz yok" diye cevap verdi ve devam etti "Yanlış anlamayın, bence Quake mükemmel bir oyundu ama her mükemmel oyun gibi on-yirmi tane kopyası yapıldı. İnanın yirmi birinciye ihtiyacınız yok".

Expendable dünyasının içinde istediğiniz gibi dolaşabileceksiniz. Bölümler birbirlerine botlar, trenler veya asansörlerle bağlı olacak. Ama oyuncu bu araçları kullanmayacak, böylece ateş etmek ve sağa sola zıplamak için bol bol vakti olacak. Yani oyun boyunca tabanvaya mahkumsunuz! Bölümler çok büyük olacak, ama yapay zeka kaybolmanıza izin vermeyecek şekilde tasarlanıyor. "Birbirine benzeyen bir sürü bölüm yapmaktansa, grafiklerdeki kaliteyi ve bölümler arasındaki çeşitliliği artırmaya çalıştık. Şimdilik düz bir oyun akışı planlıyoruz, yani



Expendable lineer bir oyun olacak. Ve sadece bölüm aralarında Save edebileceksiniz."

Senaryo

Bol patlama içeren çoğu oyunda olduğu gibi, Expendable da günümüzden epey sonraki bir tarihde geçiyor. Kesin bir tarih vermek gerekirse 2463 yılında, eksiği var, fazlası yok. Geçen 500 yıl boyunca insanoğlu dünyaya en yakın yaşanabilir gezegenlere ve bunların uydularına koloniler kurmuş, sürekli olarak yaşadığı evreni genişletmeye devam etmiştir. Git gide evrenin daha da uzak köşelerine doğru dağılan insanoğlu, sonuçta daha uzağa gidemez olmuş ve en uç gezegenlerde sadece bir avuç insanın yaşadığı koloniler kurulmuş. Böylece insanoğlunun evrenin hakimi ve mahalledeki tek canlı türü olduğuna olan inancı iyice pekişmiş, taa ki The Charva gelene kadar.

The Charva. Çekirge misali önlerine çıkan herşeyi tüketip bir sonraki gezegene geçen yabancı bir canlı türü. İnsanlığın yarattığı havayı solumuşlar ve işin kötüsü, beğenmişler. Bilinmeyen bir galaksinin sınırlarından başlayarak ve gezegenden gezegene atlayarak hızla dünyaya yaklaşmaya başlamışlar, tıpkı bir nehrin üzerindeki kayaları kullanarak karşıya geçen çekirge sürüleri gibi. Hiç beklemedikleri bir anda insanlığın en büyük başarısı, yok oluşuna sebep olmak üzeredir.

Ana gemi, gövdesini saran ince bulut tabakasını aydınlatan bir ışık kütlesinin içinde süzülerek uzayın sonsuz boşluğunda ilerliyor. Aşağıda, dünyanın ilk oluştuğu zamanı anımsatan genç bir gezegen yavaşça dönüyor, kuru topraktan yaşam dolu bir gezegene çevrilmiş yeni bir gezegen. Birkaç ay önce, üçyüzden fazla kolonistin yaşadığı bu gezegen artık bomboş. Bu gemi "ana" sıfatını sadece büyük olmasıyla değil, içinde genetik olarak savaş için hazırlanmış insan embriyoları taşıdığı için de hak ediyor. Onların ismi yok, "Expendable" yani Harcanabilir olarak biliniyorlar. Saf ölüm makineleri, duyguları yok. Sadece avlanmanın zevki ve ölümün zaferi için yaşıyorlar. Ve onları yönetmek sizin işiniz.

Ölüm açısı



Bölümlerin tasarımları farklı kamera açılarının kullanımına izin verecek şekilde düşünülmüş. Kayalık bir geçitte ilerlerken kamera hemen omuz hizamıza gelirken, bazı bölümlerde Gauntlet benzeri tam üstten görünüşe geçiyor. Oyunun grafik motoruyla hazırlanan bazı sahnelerde kameranın kullanımı büyük önem taşıyor. Örneğin karla kaplı bir bölümdeki buzdan köprüyü havaya uçurduğumuzda, kamera sizi takip etmeyi bırakıp köprünün parçalanarak havaya uçmasını gösterecek şekilde yer değiştiriyor. Veya çeyrek mil ötedeki bir radar istasyonunun yıkılışını göstermek için, o yöne doğru hareket edebiliyor.



Expendable saf aksiyondan oluşan bir oyun. Bölümler arasındaki çeşitlilik şaşırtıcı düzeyde ve Rage'de görmeye alıştığımız düzeyde kaliteli grafik ve oynanabilirliğe sahip. Peter'a Expendable'ın en çok hangi yönlerini sevdiğini sorduğumuzda "Benim için üç şey önemli : Yıkımanın verdiği zevk ile keşfetmenin keyfi ve tanımadığınız bir gezegende bulunmanın yarattığı stres. Commodore64'te zevkle oynadığımız Ikari Warriors, Commando gibi oyunların üstün oynanabilirliği ile R-Type ve Quake'in özelliklerini birleştiren bir oyun Expendable. Etrafta haklar ve Power-Up'lar bulunacak, silahların yok edici gücü ve görsel efektleri aklınızı başınızdan alacak. Multiplayer ise, iki kişinin aynı anda tek ekranda veya Network üzerinden özel olarak tasarlanmış Deathmatch bölümlerinde oynayabilmesine izin verecek. Playstation sahipleri ise aynı bilgisayarda bölünmüş ekranda oynayabilecek." L



RAGE

Beklenen Çıkış Tarihi: 30 Nisan 1999 (PC) *Türü:* Action *Sistem:* PC - Playstation - Dreamcast

Özellikler:

- Ikari Warriors ve Commando gibi klasiklere benzeyen oynanabilirlik ve aksiyon.
- İkinci nesil 3D kartlarına tam destek
- İleri teknoloji ürünü grafik motoru ve animasyon sistemi
- Scripted animasyonlar ve üstün yapay zekanın mükemmel birleşimi
- Aksiyon dolu 20 bölüm
- DirectSound 3D ve EAX desteği
- Aynı bilgisayarda iki kişi oynama imkanı


Fox Interactive sinema tarihinin en korkunç iki yaratığını karşı karşıya getiriyor. Bilim kurgunun vahşi çocukları olan Predator ile Alien'ı çarpıştıracak olan Aliens vs Predator, klostrofobi gelişimine katkıda bulunacağı kesin olan bir First Person Shooter
ALIENS
VERSUS
PREDATOR

Aliens vs Predator

Alien 1'deki yaratığın göğüsten fırladığı o ünlü sahneyi kim unutabilir ki? Veya Predator'daki kanlı kol koparma sahnesini? İtiraf edin, kendisine saygısı olan hiçbir bilim kurgu manyağı bu iki klasik filmi unutmuş olamaz. İzinsiz Quake-Alien modları yapanlara "satışları durdurun, yoksa biz gelir durdururuz" mektupları yazdıktan ve Aliens Online isimli Multiplayer oyunu piyasaya sürdükten sonra Fox Interactive, yeni bebeklerini oyuncuların zevk ve beğenisine sunmaya hazırlanıyorlar. Sayısız demo versiyonları, medya CD'leri ve basın bültenlerinden sonra oyunun piyasaya sürülmesine az kalmış gibi görülüyor. Heyecanlandınız mı? Heyecanlanmalısınız...

Daha önceki Alien oyunlarında olduğu gibi, Aliens vs Predator da bir FPS olacak - ama bir tek farkla : AvP gerçek bir 3D motoru üzerine inşa ediliyor. Alien ve Predator'un farklı duyularını ifade eden 3D efektleri sayesinde, bu iki karakter ile oyundaki üçüncü karakter olan insan askeri (Marine) arasında oynanış bakımından büyük farklılıklar olacak. Bu ve bunun gibi minik detaylar oyunun 3D motoru hakkındaki heyecanımızı körüklemeye yetiyor, ama dahası da var. Bir Alien'ı yönettiğinizi düşünün, duvar ve tavanlarda yürüyebildiğinizi. Ve hiç beklemedikleri anda düşmanınızın arkasına inip, kafatasını parçalayıp yiyebildiğinizi hayal edin. Kulağa hoş geliyor, öyle değil mi? Neyse, artık hayal etmenize gerek kalmadı. Aliens vs Predator size duvar sürüngenliği yapma şansı ve her öldürdüğünüz insan ile daha da güçlenme imkanı tanıyor.

Hikaye

Olaylar biyolojik silahlar üretilen bir gezegende geçiyor. İnsanlar, Alien'ların embriyolarını çeşitli hayvanların rahimlerine yerleştirilmesi ile bir süper-Alien elde etmeye çalışılıyor. Kötü fikir. Sonuçta ortaya çıkan yaratık, Xenomorph adında yeni bir tür.



Salyalı dostlarımızın mutasyona uğramış, daha büyük, daha güçlü ve kesinlikle daha ölümcül olan bir versiyonu. Zavallı Marine'ler artık Alien maması olmamak için kaçacak delik aramak zorundalar. Ama işin kötü yanı, koca gezegende kaçıp saklanabilecekleri güvenli tek bir delik bile yok.

Hem Aliens hem de Predator filmlerinin senaryolarından çok şeyler çalan AvP'de üç farklı oyun perspektifine sahipsiniz: Alien, Predator veya Asker (Marine). Görevleriniz seçtiğiniz role göre değişecek, farklı amaçlar, görüş açıları ve silahlar sayesinde her ırk tamamen farklı bir şekilde oynanacak. Oyun için tamamen yeni bir 3D motoru programlanmış. AvP ayrıca bütün popüler Multiplayer seçeneklerini de destekleyecek şekilde tasarlanmış.

AvP tamamen non-lineer bir dünyadan oluşuyor, önceden gittiğiniz bir bölüme tekrar gitme şansına sahipsiniz ve hayatta kalmak için istediğinizi yapmakta serbestsiniz. Tam teşekküllü fizik modelleri sayesinde farklı görüş açılarına sahip olacaksınız. Fizik modeli objelerin zıplayıp köşelerden sekmesi gibi gerçekçi fizik efektlerini de gerçekleştirebiliyor. Dinamik ışıklandırma oyunun görünüşüne ve atmosferine büyük ölçüde katkıda bulunuyor. Alev makinasının tetiğine bastığınızda, alevlerin koridordan aşağıya püskürdüğünü, cayır cayır yanan bir Predator'ın duvarları aydınlatarak yanınızdan geçtiğini görmek inanın anlatılamayacak bir duygu.



Adamım benim!!!

İçgüdülerinize yenilip Alien'ı seçerseniz amacınız bütün insanları parçalamak, savunma sistemlerini yoketmek ve bu lanet gezegenden kaçıp pembe panjurlu bir koloni kurmak. Tabii Alien'ların eline shotgun alıp insan avlaması saçmalık olurdu, o yüzden Alien olursanız elinize silah almayı unutun. Ama savunmasız olduğunuzu da söylemedik herhalde, pençeleriniz ve kuyruğunuzun haricinde, öldürdüğünüz her insandan enerji kazanmak gibi bir yeteneğiniz de var. Ayrıca, genetik araştırmaların yapıldığı bu üste bulunan gizli bir silahı bularak Alien evriminin son halkası olan Xenoborg olma şansınız var. Yıldırım kadar hızlı koşabilir, duvar ve tavanlarda yürüyebilir, Alien duyularınızı kullanarak insanların yerini bulabilirsiniz. Her bölüm geçtiğinizde güçleriniz de katlanarak artıyor, taa ki oyundaki en güçlü ve ölümcül yaratık oluncaya kadar.







Predator olma cesaretini gösterirseniz ise oyuna sadece bilek bıçaklarıyla ve omuz topuyla başlıyorsunuz. Esir düşmüş bir geminin mürettebatından birisiniz ve güvenlik sisteminin çökmesiyle birlikte serbest kalıyorsunuz. Silahlarınızı ve inceleme için parçalanmış geminizin parçalarını bulmalı, sağ kalan arkadaşlarınızı kurtarıp ölenlerin intikamını almalısınız. Avınızı kızılötesi görüşle takip ederken, bıçaklarınız, diskiniz (Predator 2'yi hatırlayan var mı?), omuz topunuz, tabanca ve mızrağınız önünüze çıkan herkesi ve herşeyi yoketmeye yetecektir.

Eğer Marine olursanız amacınız, ehem, bu cehennemde sağ kalmak. Bir tatbikat dönüşü bütün cephaneniz tükenmiş olarak üssünüze ulaştığınızda her tarafın yaratık kaynadığını görüyorsunuz. Daha fazla cephane ve silah bulmalısınız, yoksa kalan ömrünüz birkaç dakika bile olmayacak. Amacınız ise Pandora Üssü'nün araştırma kayıtlarının bulunduğu beş diski bulmak ve Xenomorph istilasının uzaya yayılmasını önlemek için üssün kendi kendini imha mekanizmasını çalıştırmak. Alien ve Predator'ların arasında sağ kalabilmek için elinizde görüş güçlendirici, hareket dedektörü, zırh, sağlık kitleri ve haritalar var. Silahlarınızın arasında bir makinalı tüfek (bomba atarıyla birlikte), otomatik bir shotgun, Vasquez'in smart-gun'ı (bu aletin efekti filmle birebir aynı yapılmış), plasma silahı, roketatar, alev makinası ve farklı mermiler alabilen bir bomba atar da mevcut. Yani hiçte bir av gibi gözükmüyorsunuz, tabii ki kıçınızı kollayabilirseniz.

Multiplayer Blues

Ortada üç farklı ırk olan bir FPS var, kaçınılmaz olarak oyunun multiplayer yönünün nasıl olduğu sorusu akla gelecektir. Multiplayer seçenekleri konusunda rakiplerinden hiç te geri kalmayan bir oyun Aliens vs Predator, çünkü her ırkın oynanış şekli ve taktikleri birbirlerinden tamamen ayrı olacak. Böylece oyuncular Multiplayer oyunun sunduğu seçenekleri çok çabuk tüketip oyundan soğumayacaklar. Predator'lar en ileri teknolojiye sahip olan ırk. Ellerinin altında bir görünmezlik cihazı, omuz lazeri ve yaralarını hemen iyileştiren bir Medikit var. Alien'lar ise uzak mesafede tamamen savunmasızlar, ama bir kere yanınıza geldiler mi işiniz bitti demektir. Müthiş hızlılar, ayrıca tavanda yürüyebilmek gibi bir kabiliyetleri ve her öldürdükleri insanı yiyerek enerjilerini yenileyebiliyorlar. Ama öldürdüğünüz zaman bile onlardan kurtulmuş sayılamazsınız. Asitli kanları üzerinize sıçradı mı, cayır cayır yandığınızın resmidir. Marine'ler ise tepeden tırnağa silahlı ama diğerlerinin yanında biraz daha dayanıksız olacaklar.

AvP'deki haritaların çoğu, orijinal H.R. Giger eserlerine ve filmlere sadık kalınarak yapılmış. Uzun, karanlık koridorlardan, dibi gözükmeyen çukurlara kadar haritalardaki bütün detaylar insanı korkutacak şekilde hazırlanmış. Ve seçtiğiniz karaktere göre, haritanın neresinden dolaşmak isteyeceğiniz de değişecektir. Marine'ler için bir havalandırma tünelinde sıkışıp kalmak ölüm demek iken, Alien'lar geniş ve aydınlık odalardan uzak durmak isteyecekler. Predator'lar ise görünmez olabildiklerinden her mekana uyum sağlayabilirler, tabii enerjileri bitmedikçe.

Aliens vs Predator sadece grafikleriyle değil, sesleriyle de dikkati çekiyor. Marine demosunu oynadıysanız, Aliens filmindeki Colonial Marine silah efektlerinin oyuna birebir aktarıldığını göreceklerk. Özellikle de hareket dedektörünün sesi, insanı stresten gergin bir yay haline getiriyor. Alien'ların sesleri hakkında pek bir yorum yapamıyorum, çünkü patlamaların arasındaki çığlıkları ve tıslamaları haricinde filmlerde pek fazla, ehem, replikleri yoktu. Ses yüzünden yerini belli etmekten en çok nefret eden ırk Predator'lar, çünkü gizlenmek için yaptıkları onca uğraş boşa gidiyor. Kaybettiği sağlığı geri kazanmak için iki tane kazık kadar iğneyi göğsüne saplaması gereken Predator'lar bu işlem sonucunda danalar gibi böğürdüğünden yerini belli ediyor. Yani oyunda seslerin de stratejik önemi var.

Aliens vs Predator bu yazı yazılırken kopyalama aşamasına gelmişti. Bu da demek oluyor ki Mayıs ayına kadar ülkemizde olacak. Siz sabırsızlıkla beklerken, CD'mizdeki demoları oynayarak gerçek oyunun nasıl olacağı hakkında fikir sahibi olabilirsiniz. L

FOX INTERACTIVE

Beklenen Çıkış Tarihi: Mayıs 1999 (PC) Türü: FPS Sistem: PC - Playstation

Özellikler:

- Yeni nesil 3D grafik motoru
- Filmlerin atmosferine uyan klostrofobik mekanlar
- Birebir gerçek silah efektleri
- Bir FPS'de ilk defa tamamen ayrı üç ırk
- Çok çeşitli Multiplayer olanakları

oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından en son haberlerle yine karşınızdayız

Dungeon Master'lar bilgisayar ortamına geçiyor



Son aylarda elimize geçen FRP oyunları giderek masaüstü FRP'lere benzemeye başladı. Daggerfall ve Might & Magic 6'nın serbestliği, Fallout serisinin atmosferi ile şenlenen FRP piyasası, en son Baldur's Gate şoku ile sarsıldı. Hiç beklemediğimiz şekilde orijinal AD&D kurallarına bağlı kalınarak hazırlanmış bir oyun olan Baldur's Gate özellikle grup içi kavgaların olması, Torin dünyasının gerçek kurallarına ve yaratıklarına sahip olması ile hepimizin beğenisini kazandı. Ama oyunun en can alıcı noktası, birkaç kişi network ortamında oynanınca masaüstü FRP'nin atmosferini yakalaması idi. Tabii herkesin başına buyruk olması, FRP'lerin ölümcül yetkili kişisinin varlığının eksikliğini hissettiriyordu. Dungeon Master'lar, diğer bir değişle Zindancıbaşları. Ama artık kafanıza göre davranamayacaksınız, çünkü Dungeon Master'lar ellerini bilgisayar oyunlarına da atıyor.

Simon & Schuster adlı yeni bir firmadan gelen Shattered light adlı RPG, çoğu yönüyle alıştığımız bilgisayar RPG'leri ile aynı özellikleri taşıyor. Grubunuza alabileceğiniz 12 farklı sınıf karakter var. Yine yaratık avlayıp tecrübe kazanıyor, seviye atlıyorsunuz. Konusu bile klasik. Bir ülkeye hayat veren kutsal güç kaynağını besleyen kristaller parçalanmış ve ortalığa yayılan kötü büyü sayesinde bütün dengeler sarsılmıştır. Sizin göreviniz her zaman olduğu gibi vatanı kurtaran Şaban olarak bu kristalleri bulmak, bu arada da birkaç (bin) yaratığı harcamak. Şimdiye kadar alışılmadık bir şey yok, peki Shattered Light'ı diğerlerinden ayıran özellikleri neler?

• Shattered Light, hemen her özelliğini değiştirebilmenize izin veren bir editör programı ile birlikte geliyor. Bu programı kullanarak kendi dünyanızı oluşturabilir, yeni büyüler oluşturabilir veya hazır büyüleri değiştirebilirsiniz. Karakter ve yaratıkların özellikleri ile oynayabilirsiniz, NPC'lerin yapay zekasını ve diyaloglarını değiştirebilirsiniz. Oyundaki her item'ı, görevleri, kabiliyetleri, bilmeceleri ve hatta haritaları bile değiştirebilirsiniz. Ama bir kötü haber, oyunun grafiklerinden büyük ölçüde feragat edilmiş. Tabii ki bunun fanatik FRP'cileri pek fazla etkilemeyecektir. Grafiklerin fazla abartılmaması, sistem ihtiyaçlarını da mütevazi bir seviyeye indiriyor. Shattered Light Pentium 166 işlemci, 32 MB Ram ile gayet rahat çalışacak.

• Oyunun hikayesini içinde ünlü fantezi-epik roman yazarlarından Robert Silverberg'in de bulunduğu bir grup yazmış. Yani konu klasik olmasına rağmen, oyun içindeki diyalogların ve hikaye gelişiminin oturaklı olacağından kuşkunuz olmasın.

• Gelelim Dungeon Master olayının nasıl işlediğine. Maalesef sadece online oyunlar sırasında Dungeon Master olma şansınız var. Oyuncular sizin bilgisayarınıza bağlandığında yaptıklarını değerlendirip tecrübe puanları dağıtabilmek gibi bir yetkiye sahip oluyorsunuz. Shattered Light'ı toplam sekiz kişi aynı anda online olarak oynayabilecek.

Grafikleri bir kenara bırakırsak, yapımcı şirket Catware'in oldukça iyi bir iş çıkardığını söylememiz gerekiyor. Tabii asıl değerlendirmeyi Shattered Light Mayıs ayında ülkemize geldiğinde yapacağız.

Yapımcı Firma : Catware
Dağıtıcı Firma : Simon & Schuster
Çıkış Tarihi : Temmuz 1999

Activision'dan Battlezone 2

Activision'ın geçen seneki hiti olan Battlezone'un devam oyunu yapılıyor. Pandemic Studios tarafından geliştirilmekte olan Battlezone 2 orijinal oyunu birçok yönden geliştireceğe benziyor. Orijinal oyunun başarısını sağlayan 3D action ve real-time strateji karışımı oyun şeklini ve mükemmel arabirimini daha da geliştirecek olan Battlezone 2 yakın zamanda hazır olacak.

1999 yazının sonlarına doğru tamamlanacak olan Battlezone 2'nin gelişmiş özellikleri arasında şunlar var :

Gelişmiş yapay zeka: Battlezone 1'de bütün ünitelere tek tek kumanda etmek zorunda olmanız işleri karıştıran en büyük unsurdu. Yeni oyunda üniteler savaştıkça tecrübe kazanacak. Yeni üniteler "çaylak"lar gibi hareket ederken, tecrübeli savaşçılarınız sizleri en zor durumlardan kurtarabilecek kadar yetenekli olacaklar. "Zeki" yapay zeka tarafından yönetilen birimler sağa-sola kaçabilecek, duruma göre en iyi silahı seçebilecek, etraftaki cephane ve enerjileri toplayabilecekler. Tabii, zoru görünce de kaçabilecekler.





Birinci kişi gözünden sıcak savaş: Zırhlı araçlar, piyadeler, hava desteği ve hareketli saldırı kulelerinin de aralarında bulunduğu 30'dan fazla ünite kontrolünüzde olacak. Arabirimde ve oynanabılirlikte büyük gelişmeler yapılmış. Birimlere verilebilecek yeni emirler sayesinde kaynak yönetimi, büyük çaplı savaşların daha rahat kontrol edilmesi sağlanmış.

İnteraktif dünyalar: Daha gelişmiş bir grafik sistemi sayesinde su altı savaşları, gezegen üzerindeki canlılar gibi detaylar eklenebilmiş. Karmaşık bir fizik sisteminin oyuna eklenmesi,kullandığınız araçların kontrolünde gözle görülür bir değişiklik sağlayacak. Oyunun grafik motoru Pentium III'e ve yeni nesil 3D kartlara tam destek verecek şekilde tasarlanıyor. Bu sayede görselliğin ön plana çıkması sağlanmış.

Kullandığınız aracın hasar alması durumunda paraşütle atlayıp, sürücüsünü vurduğunuz bir aracı kontrol altına almak gibi bir şansınız da var.

Yapımcı Firma : Pandemic Studios
Dağıtıcı Firma : Activision
Çıkış Tarihi : Eylül 1999

Warhammer 40000: Rites of War

SSI'ın General başlıklı serisi, en başarılı war-game oyunlarıdır. Warhammer 40000: Chaos Gate ve Final Liberation ise aynı başarıyı maalesef gösteremedi. Ama Dreamforge ve SSI'ın ortak çalışması olan W4K-Rites of War ile bu değişecek gibi görünüyor. Panzer General 2 engine kullanılan son oyun olacak Rites of War. Warhammer dünyasında geçen sıra-tabanlı bir strateji olan Rites, elle çizilmiş üniteler ve haritaları ile gerçek strateji oyuncularının aradığı bir oyun olacak.

General serisinden bir oyun oynadıysanız, Rites of War'da zorluk çekmeyeceksiniz.Üç farklı ırk ve toplam 36 görevden oluşan senaryosuyla uzun süreli bir oyun olacak Rites of War.



İyiliğin kişileşmiş şekli olan Eldar'lar, kötülük timsali Tyranids ve paladin misali Imperial Space Marines taraflarından birisini seçebileceksiniz. Tek kişilik görevleri bitirseniz bile hazır haritaları kullanarak kendi görevlerinizi yapabileceksiniz.

Rites of War daha önceki General oyunlarına bayağı basitleştirilmiş. Entrenchment denilen ünitelerin siper kazma özelliği oyundan çıkartılmış ama yerşekilleri savaş taktiklerini etkileyecek. Topçu desteği için gereken görüş mesafesi özelliği arttırılmış ve diğer General'leri karışık hale getiren istatistik özellikler de basitleştirilmiş. Böylece sıra-tabanlı stratejilere soğuk bakan oyuncuların da zevkle oynayabileceği bir oyun hazırlanmış.

Rites of War'da Role-Playing özellikleri bulunacak. Birimlerin haricinde yönetebileceğiniz kahramanlar var. Kahramanlar haritada dolaşırken bulacakları binalardan (tapınaklar ve şehirler) bonus birimler ve artifactler bulabilecekler. Savaşların sonunda elde ettikleri tecrübe puanları sayesinde 10. seviyeye kadar çıkabilecekler.

Bazı senaryolarda Imperial Space Marines'e karşı, bazılarında omuz omuza mücadele edeceksiniz. Marine'lerin Land Raider ve Whirlwind isimli tankları, terminatörleri ve War Machine'lerine karşı, Eldar'ların Guardianları, uzun menzilli Dark Reaper'ları, yakın dövüş ustası Striking Scorpion'ları var. O çirkin Tyranid'ler ise ünlü Genestealer'lardan, Brood Brothers'a (insan/Tyranid karışımı, ağır silahlar kullanabilen yaratıklar) ve Hive Tyrants'a kadar birçok iğrenç yaratığa sahip olacaklar.

SSI oyunun Haziran'a yetiştirmeye çalışıyor. Chaos Marine gibi karizmatik birimlerin oyunda olmayışı, Warhammer fanatiklerini üzecektir ama sanıyoruz SSI yeni ırklar ve birimler ekleyerek W4K dünyasını, masaüstündeki gibi PC'de de başarılı hale getirmeye çalışıyor. Peki başarılı olabilecekler mi? Imparator ve Blood God bilir...

Yapımcı Firma : SSI / Dreamforge
Dağıtıcı Firma : Mindscape
Çıkış Tarihi : Mayıs 1999

F-22 Lightning 3

Simulasyon piyasasının başarılı firmalarından olan Novalogic, F22 adlı teknoloji harikası savaş uçağını konu alan üçüncü oyunları ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Tıpkı daha önceki oyunlarda oyunlarında olduğu gibi, F22 Lightning 3 de aşırı gerçekçilikten ödün verilerek, zevkli ve kolay oynanabilirlik ile gerçekçilik arasında dengeli bir yapıya sahip olacak.

Lockheed Martin'in F22 Raptor uçağını konu alan F22 Lightning 3, günümüzün çoğu simulasyonlarında olduğu gibi sanal kokpite sahip olacak. Sanal kokpitte gördüğünüz bütün göstergeler, ihtiyacınız olan bilgileri gerçek zamanda size yansıtacak. Oyundaki F22'nin Head-Up-Display görüntüsü, yeni üretim olan F22 Raptor prototipinin sahip olduğu HUD'ın aynısı olacak.

Oyunun tek kişilik kampanyası birbirini izleyen ama önceki görevlerdeki başarınızdan etkilenen görevlerden oluşuyor. Yani, bir görevi çuvallayarak bitirmeniz sonraki görevlere daha kötü bir durumda başlamanıza neden oluyor. Şimdiye kadar oyunda bulunması kesinleşen görev bölgeleri arasında Çad, Endonezya ve Irak (zaten bu ülkenin her oyunda en az bir kez bombalanması farz oldu artık) kampanyaları var. Tek kişilik görevler son zamanlarda görmeye alıştıklarımızdan büyük ölçüde farklı. Başarmanız gereken görevlerin arasında bir uzay üssünü bombalama, düşman askeri kamplarını indirme ve hatta özel bir taktik nükleer saldırıya bizzat kumanda ettiğiniz görevler bile var. Son olarak, her ayrıntısına kadar gerçeğiyle uyuşan 85'ten fazla hava ve kara birimi de oyuna dahil edilecek. Oyundakı ilginç birimlerin arasında EA-6B Prowler, Gripen by SAAB ve EF-2000 avcı uçağı da bulunuyor.



Novalogic'in önceki F22 oyunları grafik yönünden çok güzeldi, ama artık yaşını gösteren piksel tabanlı Voxel Engine kullanılması nedeniyle 3D hızlandırıcılara destek vermiyordu. F22 Lightning 3, başarılı ama eskimiş grafik motoru olan Voxel Engine'in yerine poligon tabanlı yeni bir 3D grafik motoru kullanılmış. Bu yeni motorun en önemli özelliği, çevre şartlarını gerçek zamanlı olarak gösterebilmesi. Bu da demek oluyor ki, uçuşunuz uzadıkça güneşin battığını, hava koşullarının değiştiğini görebileceksiniz.

Yapımcı Firma: Novalogic
Dağıtıcı Firma: Novalogic
Çıkış Tarihi : Ağustos 1999

Flaş Haberler

Pasifik Bilgisayardan ekonomik 3D ekran kartları

Daha önce Colormax serisi 3D ekran kartları ile 3D oyunlara ucuza yüksek performans kazandırmayı amaçlayan Pasifik Bilgisayar, şimdi de TNT, Banshee ve Savage 3D işlemcili Sparkle ekran kartları ile Türkiye piyasasına giriyor. Yüksek performanslı bu ekran kartları, 3D oyunlardan hoşlanan herkesin düşünmesi gereken alternatifler. Bu ekran kartlarının karşılaştırmalı performans testlerini önümüzdeki sayıda bulabilirsiniz. Fiyatları ise şöyle olacak: 8 MB Savage 3D Sparkle 66 $, 12 MB Voodoo 2 Sparkle 119$, 16 MB Banshee Sparkle 114$, 16 MB Riva TNT ise 120$.



Duke Nukem Forever'ın müzikleri Megadeth'den !!!

3D Realms'den Joe Siegler'in kulağımıza fısıldadığı bir haber bizi bayağı heyecanlandırdı. Çıkışı yılan hikayesine dönen Duke Nukem Forever'ın ana müziğini ünlü heavy metal grubu Megadeth kaydediyor. Eminiz ki Duke amcamı irdeleyen sertlikte sözlere de sahip olacak olan bu giriş müziği ile biz teneke-kafaları oldukça mest edecek. Bir de şu lanet oyun gelse.



Grand Tourismo 2

Grand Tourismo, yarış simulasyonu standartlarını yeniden belirleyen bir klasiktir. Her başarılı oyunda olduğu gibi, Grand Tourismo'nun da ikinci yapılıyor. Grand Tourismo 2 bu yılın sonlarına doğru Playstation için çıkacak. Oyunda (sıkı durun) 400'den fazla araba ve 20'den fazla parkur olacak. Nefesinizi tutmaya başlayın.

Tek kişilik Quake 3 lütfen !!!

Quake III- Arena'nın sadece deathmatch içerikli olması birçok oyuncuyu üzdü. Ama sizi sevindirecek bir haber verelim, idSoftware Quake 3'ün grafik motorunu başka firmalara pazarlamak için çalışmalara başladı bile. id Software'den Tim Willits, birçok oyun yapımcısından Quake 3 grafik teknolojisinin lisansı için teklif aldıklarını belirtti. Ama bizi asıl ilgilendiren haber, Quake III teknolojisinin lisans hakkının Valve tarafından alınıp Half Life 2'de kullanılma olasılığı. Bu konuda yeni haberler geldikçe sizlere ileteceğiz.



TOP TEN

Sizin oylarınızla belirlenen PC ve PS oyunlarının en seçkinleri

PC CD

Half Life	32
Fifa 99	13
Grim Fandango	11
Age of Empires	10
Thief	10
Commandos	9
Sim City 3000	8
Might & Magic 6	8
Starcraft	7
NBA 99	7



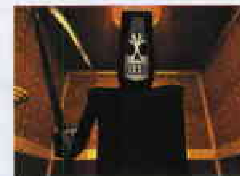
Silent Hill	30
Apocalypse	22
WCW/NWO Thunder	16
Duke Nukem - Time to Kill	13
Air Race	12
Fifa 99	12
Colin Mc Rae Rally	11
Bloody Roar 2	10
Ridge Racer 4	10
Resident Evil 2	9

Apocalypse



Half Life





Grim Fandango

Silent Hill





Fifa 99

YOLDAKİLER

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların tahmini çıkış tarihleri

Age of Empires 2	Mart 99	Gabriel Knight 3	Eylül 99	Outcast	Haziran 99
Aliens vs. Predator	Mayıs 99	Hidden & Dangerous	Mayıs 99	Prince of Persia 3D	Eylül 99
C&C: Tiberian Sun	Eylül 99	Homeworld	Haziran 99	Quake III Arena	Haziran 99
Daikatana	Haziran 99	Indiana Jones and TIM	Mayıs 99	System Shock 2	Sonbahar 99
Descent 3	Nisan 99	Jagged Alliance 2	Mayıs 99	TA: Kingdoms	Haziran 99
Diablo 2	Eylül 99	Kingpin	Mayıs 99	Ultima Ascension	Sonbahar 99
Discworld Noir	Nisan 99	Lands of Lore 3	Mayıs 99	Warlords IV	Sonbahar 99
Driver	Mayıs 99	Max Payne	Sonbahar 99	Wheel of Time	Sonbahar 99
Duke Nukem Forever	Sonbahar 99	Messiah	Kasım 99	Wizardry 8	Sonbahar 99
Dungeon Keeper 2	Haziran 99	Might and Magic VII	Eylül 99	X-Com Alliance	Yaz 99
Fifa 2000	Sonbahar 99	Need for Speed 4	Sonbahar 99	X-Wing Alliance	Mayıs 99
Force Commander	Sonbahar 99	NFL 2000	Sonbahar 99		

ESKİ SAYILAR

Son üç sayıda LEVEL'da incelenen oyunlar ve puanları

Abyss	6	Aralık 98	Fighter Pilot	7	Ocak 99	Railroad Tycoon 2	8	Ocak 99
Axis & Allies	6	Aralık 98	Grand Prix Legends	5	Aralık 98	Real Pool	4	Şubat 99
Barrage	5	Aralık 98	Grim Fandango	10	Ocak 99	Return to Krondor	8	Şubat 99
Blood 2 the Chosen	6	Şubat 99	H.E.D.Z.	6	Aralık 98	Revenge of the Arcade	7	Aralık 98
Caesar 3	8	Aralık 98	Half Life	10	Ocak 99	Ruthless.com	7	Şubat 99
Carmageddon 2	7	Şubat 99	Heretic 2	10	Şubat 99	Settlers 3	7	Ocak 99
Chaos Gate	8	Şubat 99	Iron John Hawk	3	Ocak 99	Shogo	7	Aralık 98
* Chessmaster 6000	9	Aralık 98	King's Quest 8	8	Şubat 99	Sim City 3000	8	Şubat 99
Crime Killer	3	Ocak 99	Klingon Honor Guard	8	Aralık 98	Sin	9	Ocak 99
Cyberstrike 2	7	Şubat 99	Knights & Merchants	7	Aralık 98	Snowwave Avalanche	7	Şubat 99
Cydonia	8	Ocak 99	Lode Runner 2	8	Aralık 98	Space Bunnies	7	Ocak 99
Delta Force	8	Ocak 99	Mig 29 Fulcrum	8	Ocak 99	Speed Busters	7	Şubat 99
Dethkarz	8	Ocak 99	Missing in Action	8	Aralık 98	SW Rogue Squadron	9	Şubat 99
* Enemy Infestation	7	Ocak 99	Monaco Grand Prix 2	5	Aralık 98	Swarm	9	Aralık 98
Escape ODT	8	Şubat 99	Moto Racer 2	8	Ocak 99	Thief the Dark Project	9	Şubat 99
F.A. P.L. Manager	9	Aralık 98	NBA Live 99	9	Şubat 99	Tomb Raider 3	9	Ocak 99
F16 MRF	9	Şubat 99	Newman Haas Racing	6	Şubat 99	Trespasser	6	Ocak 99
F22 Total Air War	8	Aralık 98	Nightlong	7	Aralık 98	Vigilance	7	Ocak 99
Fallout 2	8	Ocak 99	Populous 3	8	Aralık 98	Viper Racing	7	Ocak 99
* Fifa 99	9	Aralık 98	Pro Pinball-Big Race	9	Ocak 99	WLS 99	7	Şubat 99
Fifth Element	7	Aralık 98	Rage of Mages	7	Ocak 99			

Heroes of Might & Magic3



The Restoration of Erathia

Dikkat, bu oyun sağlığınıza tehlikeli olabilir! Yoğun bağımlılık yapıcı etkiye sahiptir, sonuç olarak uykusuzluk, diğer konulara ilgisizlik, sinir bozukluğu ve benzeri etkiler ortaya çıkabilir. Bu belirtiler göründüğünde derhal bilgisayarın kapatılarak soğuk suyun altına girilmesi tavsiye olunur.

Uzun zaman oldu Heroes 2 çıkalı, uzun zaman makinemde kurulu kalan nadir oyunlardandı doğrusu. Bu oyunun insanı kendine çekme ve bağlama potansiyelinin ne denli yüksek olduğunu oynamış olanlarınız iyi bilir. Bir defasında bir arkadaşım ben oynarken gelip bir bakmış ve ilginç olduğunu söyleyip bir kaç dakikalığına makinanın başına geçmişti. Abartısız on saatten fazla oynadı ve ertesi sabah zorla kaldırıp evine gönderdim, işte HOMM 2 bu denli bağımlılık yapıcı bir oyundu. Ancak tabii şimdi serinin üçüncüsü çıktı, HOMM 2 birazcık tarih oldu. Peki her firmanın gerçek zamanlı stratejiler yapıp piyasayı bunlarla doldurduğu bir zamanda, HOMM 3 ne kadar başarılı olabilir? Sonuçta turn tabanlı stratejilerin çağı çoktan geçti, doğru mu? Yanlış! HOMM 3 serinin eski oyunlarından her açıdan çok daha mükemmel, doğrusu bununla boy ölçüşebilecek bir real-time stratejinin varlığı söz konusu değil. Starcraft gibi mükemmel bir oyun bile bunun yanında ancak Doom kadar derinliğe sahipmiş hissi uyandırıyor insanda, ne var ki HOMM 3 bu denli derin bir oyun olmasına rağmen kesinlikle kafa karıştırıcı bir yapıya sahip değil. Eğer bilgisayar oyunlarıyla biraz alakanız varsa, bu oyunu öğrenmek ancak yarım saatinizi alır, tabii her ırkın, kahramanın ve yaratığın özelliklerini öğrenmeniz çok daha uzun sürecektir, ancak bu zaten işin en eğlenceli yanı bence.



Nasıl Bir PC?

Her piyasaya çıkan oyunun 3D grafik kartı ve anasının gözü MHz hızında işlemci istediği şu ahir zamanda, HOMM 3 artık antika denebilecek bir sisteme tav oluyor çalışmak için. Çoğumuz sırf bu yüzden bu oyunu alacak, çünkü zaten artık eskiyen makinalarımızda çalışabilecek öyle pek fazla oyun kalmadı. Şimdi, bakalım HOMM 3 ne istiyor, öncelikle işletim sistemi olarak Windows 95/98 ve NT 4.0 destekleniyor, tabii NT 4.0 için Service Pack 3 terfisini yapmış olmanız gerekecektir. Gereken minimum işlemci Pentium 133 olarak belirlenmiş, ancak 166 tavsiye olunuyor. Hafıza miktarı



32 MB RAM, tabii daha fazlası daha iyi olacaktır. Kurulum için en az 4x CD-ROM sürücü ve Harddisk üzerinde 200 MB kadar boş alana ihtiyacınız var. HOMM 3 en az 2 MB hafızalı bir de ekran kartına ihtiyaç duyuyor, çünkü grafikler 800x600 çözünürlükte ve 16 bit renkte tasarlanmış. Ses kartı, mouse ve benzeri standart unsurlara değinmiyorum bile, ancak eğer Net üzerinde Multi-player oynamak isterseniz en az 28.800 modem ya da benzeri bir bağlantı yöntemine ihtiyacınız olacağını unutmayın. Bir de ufak bir hatırlatma yapmak istiyorum, bazı okuyucularımızın verdiğimiz minimum sistem ihtiyaçları konusunda kafası karışmış anlaşılan. Ancak bunda kafa karışacak bir durum yok, yazılarda belirttiğimiz sistem ihtiyaçları oyunu yapan firmaların belirlediği, o oyunun çalışabileceği en düşük konfigürasyondur. Tabii çalışmak göreceli bir kavram, ayrıca firmalar müşterileri korkutmamak için her zaman bu ihtiyaç listesini düşük gösterirler. O yüzden burada iş sizlere düşüyor, eğer bir oyunun kutusunda, dergimizde ya da herhangi bir yerde minimum sistem ihtiyaçları listesi görürseniz, bunun oldukça iyimser bir liste olacağını hatırlayın. Bir oyunun en iyi hangi sistemde çalışacağı tartışılır, bunun bir tavanı yoktur, o yüzden bizler sadece minimum listeyi veriyoruz. Eğer oyunu "iyi" çalıştıracak bir sistemi merak ediyorsanız listeyi 2 ya da 4 ile çarpın, ayrıca 3D oyunlar için bir de en hızlısından grafik hızlandırıcı kart ekleyin.

Eski Güzel Günler

HOMM 3 oyun dünyası ve konusunu Might & Magic dünyasından alıyor, burası isim haklarını 3DO firmasının elinde tuttuğu tipik bir FRP evreni. Her türlü yaratık, sihir ve kahramanlık hikayesine denk gelmek mümkün yani burada. Nitekim bu oyundaki konu da tipik bir kahramanlık ve ölümüne savaş teması taşıyor. Enroth kraliçesi Katherine anayurdu olan ve babasının yönettiği Erathia'dan gelen bazı şüpheli haberler üzerine endişeye kapılır. Olan bitenleri kendi gözüyle görmek için bir donanma hazırlar ve Erathia sahillerine çıkar, orada tek bulduğu ise yıkım ve karanlık olacaktır. Karanlık diyarın efendileri uzun bir uykudan sonra tekrar harekete geçmiş, Erathia işgal edilmiştir. Şimdi Katherine babasının ülkesini kurtarmak zorundadır, ancak bu pek kolay olmayacaktır. Tahmin edebileceğiniz gibi, oyunda ister Kraliçe için, ister karanlık güçler için savaşabiliyorsunuz, ancak mecbur değilsiniz. Çünkü her durumda kendi çıkarını kollayan tipler için oyuna üçüncü bir grup daha katılmış, isterseniz bağımsız paralı askerler olarak sürüp giden bu savaştan kendinize birşeyler koparmaya çalışabilirsiniz. Böylece oyunda üç farklı taraf ve üç senaryo ortaya çıkmış oluyor, bitirmeniz bir hayli zaman alacaktır emin olun. Ancak zaten tüm senaryoları bitirseniz bile, pek çok tek görev sizi uzun zaman meşgul edecektir. Hepsini bitirdiğinizde ise oyunla birlikte gelen harita editörünü açıp tamamen orijinal birşeyler yapma imkanına sahipsiniz. Bu oyunun uzun zaman ilgi çekmesinin bir sebebi de bu görev bolluğu zaten, insan bıkmadan önce bir hayli zaman geçmiş oluyor.





Yeni Karanlık Günler

HOMM 3 daha önce çıkan oyunların tüm iyi taraflarını koruyor, oyunu çalıştırıp ilk göreve başladığınız zaman fazla yabancılık çekmeyeceksiniz. Grafik yapı ilk iki oyundakine çok benziyor, büyük bir ana harita üzerinde şehirlerinizi, kahramanlarınızı ve etraftaki binbir çeşit unsuru rahatlıkla görüyorsunuz. Ekranın yan kısmında bulunan listeden kahramanlarınıza ve şehirlerinize kolayca ulaşabiliyor, ayrıca oyun seçenekleri dahil olmak üzere pek çok detayı ayarlayabiliyorsunuz. Kahramanlarınızın belli miktar hareket puanları mevcut, bunu kullanarak harita üzerinde gezebiliyorlar. Ancak tabii gemiye binmek, kazı yapmak, belli bir yere uğramak gibi şeyler bu puandan yiyor. Ekranda gördüğünüz her kahramanın yanında bir ordu bulunacaktır, kahramanın üzerine çift tıklarsanız onu ve ordusunu görebileceğiniz ekranı açarsınız. Burada çok büyük bir değişiklik sizi bekliyor, önceden basit bir envanter penceresi bulunurdu ve adamınızın yanındaki kısıtlı miktar eşyayı oradan görürdünüz. Ancak bu defa tıpkı bir FRP oyununda olduğu gibi bulduğunuz eşyalarla karakterinizi donatıyorsunuz, ayrıca yine karakter geliştirme olayına büyük önem verilmiş. Adamlarınız zaman geçtikçe tecrübe kazanıyor ve daha iyi savaşçılar oluyorlar, tabii bunun yanında mesleklerinde uzmanlaşıyor ve yeni beceriler de kazanıyorlar. Bunun sonucunda komuta ettikleri ordular da çok daha verimli savaşmaya başlıyor. Ancak tüm becerileri











ve taşıdıkları büyülü eşyalar savaşa yönelik değil tabii, bunların bir kısmı şehirlerdeyken işe yarıyor, mesela üretimi artırıyorlar.

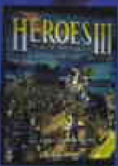
Savaş ve Ekonomi

Oyunun temelinde oldukça basit, fakat kurması zor ekonomik bir denge yatıyor. Basit, çünkü her işte kullandığınız 7 temel kaynak mevcut, bunları etraftaki maden ve dükkanlardan sağlayabildiğiniz gibi, bazen kısıtlı miktarda kentlerinizde de üretebiliyorsunuz. Kurması zor, çünkü bu madenleri kendi kontrolünüz altına almak ve öyle de kalmasını sağlamak için bir hayli savaşmanız gerekiyor. Fakat bir defa bir bölgeyi salama alınca çok büyük bir işgal ordusuyla karşılaşmazsanız üretiminiz pek aksamıyor. Şehirlerde ise binalar kurarak gelirinizi artırmak ve ayrıca güçlü yaratıklar üreterek sağlam ordular oluşturmak durumundasınız. Ancak burada iş biraz zorlaşıyor, oyunda eskisinden çok daha fazla ekonomik öneme sahip bina mevcut, eğer bunları sonraya bırakırsanız üretiminiz büyük bir yavaşlamaya giriyor. Eğer ekonomik binalara öncelik verirseniz, bu defa paranız çok hızlı tükeneceğinden güçlü bir ordu kurmak uzun zaman alabiliyor. Sonuçta dengeli bir yayılma politikası gütmek kaçınılmaz, ayrıca asker için sadece kendi üretiminize güvenmeyip, etraftan da adam toplamanız gerekli. Oyunda önemli bir yer oynayan büyüleri de unutmamak lazım, şehirlerinizde kuracağınız Mage Guild dışında etraftaki belli yapılardan da yeni büyüler öğrenebiliyorsunuz. Doğrusu bunları iyi kullanarak kendinizden çok daha güçlü bir orduyu dize getirebilirsiniz, yani ihmal etmek iyi bir fikir değil.

Genel Durum

HOMM 3 oyun yapısı olarak ilk ikisinden çok daha gelişmiş ve detaylı, ancak bununla kalmıyor tabii. Öncelikle yapay zekada da büyük bir ilerleme kaydedilmiş, artık bilgisayarın ne yapacağını tahmin etmek pek o kadar kolay olmuyor. Ayrıca oyunun zorluk seviyesinde yaptığınız değişiklik eskiden olduğu gibi sadece düşmanın para ve asker kaynaklarını etkilemiyor, daha ziyade yapay zeka seviyesini değiştiriyor. Zorluk artırıldıkça bilgisayar daha saldırgan ve bir o kadar da hesaplı oynamaya başlıyor, bıraktığınız boşlukları doldurmakta ve zayıf noktanızı yakalamakta oldukça başarılı oluyor. Şehirlerin, üretebileceğiniz yaratıkların ve haritayı dolduran diğer faktörlerin bolluğu bu oyunu çekici kılan bir diğer unsur, her zaman öğrenecek yeni bir şeyler bulunuyor. Grafiklere gelince, doğrusu beklendiği kadar mükemmel sayılmazlar, şehirlerin çizimi ve her yerde karşınıza çıkan animasyonlar gerçekten güzel, fakat özellikle savaş alanı yeni nesil oyunların çoğunun yanında zayıf kalıyor. Tabii bir süre sonra bunu unutup kendinizi savaşa veriyorsunuz, ancak çok daha iyi olabilirdi. Müzikler ise bir değişiklik olarak MP3 formatında kaydedilmiş, bunun sebebi çok açık, eğer doğrudan ses dosyası olarak kullanılsalardı oyunu en az iki diske yaymak gerekebilirdi, bu da çok lüzumsuz bir masraf. Doğru, MP3 formatındaki müzikleri çalabilmek için oyun normalden biraz daha fazla işlemci gücüne ihtiyaç duyuyor, ancak bu yine de kabul edilebilir bir bedel. Genel olarak baktığımızda HOMM 3 kolay öğrenilen, çabuk bağımlılık yapan, oynaması zevkli, ancak asla çok kolay olmayan bir oyun. Çoğu oyunda eksik olan atmosfer burada bol bol mevcut, ayrıca eğer isterseniz Net üzerinde de oynama imkanına sahipsiniz. Eh, zaten ilk iki oyunu oynamış olanlarınız ve Might & Magic dünyasıyla ilgilenenleriniz bunu kaçırmayacaktır, benim sözüm hiç dönüp bakmamış olanlara, bu oyunu kaçırmayın. Piyasada bu kadar sağlam her oyuna karşılık bin tane döküntü var, HOMM 3 ise az bulunan cevherlerden sayılır. L

Genel Puan 9



Heroes of Might & Magic 3 3DO • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	Storm GUARD				
SİSTEM	Windows 95/98/NT	HD Alanı	200 MB	GRAFİK	★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	Pentium 133	CD-ROM	4Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★★☆
RAM	32 MB	MULTIPLAYER	Var	ATMOSFER	★★★★★★★★★☆
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick — LEVEL CD : Verilmedi

Imperialism II

Age of Exploration



Zafer ekranı daha gösterşli

Microprose yıllar önce, Amerika'nın keşfini konu alan Colonization'u piyasaya sürdüğünde karşılaştığı olumlu tepki ve ilgi, oyunun biraz da Civilization'un devamı niteliğindeki Civilization 2 olarak algılanmasından kaynaklanıyordu.

Civilization tarzında bir oyun düzeni içinde yeni kıtayı keşfetmek, yeni şehirler kurup gelişmek ve sonra da tüm bunların yapılabilmesi için imkanlarını seferber eden ana ülkeye sırtını dönüp, "hadi çekil git burdan pis kral. Biz artık bağımsız olduk!" demek tüm oyun severlerin hoşuna gitmişti.

Colonization'dan bu güne değin Amerşka'nın keşfini konu alan başka oyunlar da yapıldı ama bunlar Colonization'daki kadar detay içeremedikleri için bu gün çoğunun ismi hatırlanmıyor bile.. (Conquest of New World, diye bişey vardı galiba...)

Imperialism? Imperialism II ?

SSI'ın ise, ilk İmperialism oyunun yaptığı sükseden cesaret alarak İmperialism II'yi, Amerika'nın keşfi konusunda hazırlamayı uygun gördüğü anlaşılıyor.

Mindscape tarafından geliştirilen İmperialism II, tam olarak, yeni dünyayı keşfetmek için eski dünya ülkelerinin yarışa başladığı dönemlerde geçen, ekonomik ve askeri kararların alındığı bir strateji/taktık oyunu.

İlk oyunda olduğu gibi, sahnede, kendilerine GREAT POWER diyen ukala ama ukala oldukları kadar da güçlü bir kaç devlet var. Bu greyt pavırlar, yine kendilerine göre MINOR COUNTRY diye isimlendirdikleri küçük devletleri sömürerek, onları siyasi nufuzları altına almaya çalışarak, ekonomileri için geniş bir pazar potansiyeli oluşturmak hevesiyle oyun boyunca bazen birbirleri ile bazan da "haddini aşan" minörlerle kapışıp duruyorlar. Sonra birden, yolunu şaşırmış bir kaptan bilinen dünyanın daha batısında yeni bir kara parçası keşfediyor. Tüm greyt pavırlar delirmişcesine bir telaşla bu yeni kara parçasına gemiler ve askerler gönderiyor. Gönderiyorlar çünkü, yeni kara parçasında o güne değin görülmemiş ve ekonomik değerleri çok fazla olan bitkilerin, madenlerin ve yeni imkanların var olduğu anlaşılıyor. Tabii, yörenin yerlileri de bir zamanlar at koşturdukları açık alanlardan garip, gürültülü demir araçların geçtiğini, manitaları ile gizlendikleri sık ağaçlıklı ormanların tek tek eridiğini görünce "Nooluyoz yav!?" diyerek davetsiz misafirlerin kafa derilerini yüzmeye başlıyorlar.



İstikamet, Güneşin Battığı Yer!

Bu çok bilindik konuyu işleyen İmperialism II, oyuncuyu, yönettiği Great Power'ın kurtlar sofrasında sağ kalabilmesi için askeri ve ekonomik alanlarda pek çok stratejik kararlar almaya zorluyor.

Oyun haritası, küçük şehirlere bölünmüş ülkelerden ve bunların etrafını doldurmuş hatırı sayılır kütledeki bir su birikintisinden oluşmuş durumda. Her şehir, etrafını çevreleyen sınır çizgisi içinde kalan bir bölgeye ve bu bölgenin içindeki bazı doğal kaynaklara sahiptir. Oyunun temeli, bu doğal kaynakları doğru kullanarak üretim yapmak ve yapılan üretim yardımıyla banka hesabını doldurup güçlü bir ordu kurmak, gerektiğinde de bu orduyu, dilleri fazla sivrilen bazı komşularımızın üzerine gönermek üzerine kurulu.

Sanayi üretimi yapabilmek için, teknik adamların, (builder, engineer, prospector) harita üzerinde üretim yapılabilecek bölgenin üzerine gelip, oraya bir tesis kurması gerekmektedir. Kurulan her sanayi tesisi (farm, wood, mine...) kara veya deniz yolu ile başkente bağlanmak zorundadır. Kara yolu bağlantısı için mühendisin başkentten başlayarak söz konusu kaynağa kadar adım adım yol inşa etmesi veya başkentle bağlantılı bir yoldan kavşak çıkartması gerekir. Deniz yolu bağlantısı için ise, mühendisin tesisten çıkan karayolunu ya deniz kıyısına kadar götürüp orada







bir liman inşaa etmesi veya yolu, içinde liman olan bir şehire bağlaması gerekmektedir.

Kara veya deniz bağlantıları tamamlandıktan sonra, ulaşım ekranından, üretilen malzemeleri yüklediğiniz karayolu vagonlarının veya ticaret gemilerinin ayarlamalarının yapılması gerekmektedir. Oyun kara yolu vagonlarının sayısını otomatik olarak ayarladığı için oyuncunun yapması gereken tek şey limanlara demirlemiş olan gemilerin kaçının ticaret için kaçının savunma için kullanılacağını belirlemek olacaktır.

Yelkenler Fora!

Her geminin belirli bir kargo kapasitesi vardır. Savaş için ayrılan gemilerin kargo kapasitesi, sanayi ürünlerinin taşınması için kullanılamadığından, bir savaş anında, ulusal sanayinin ulaşım sorunu için görevlendirilmiş gemilerin savaş gemisi olarak görevlendirilmesi sanayi ürünlerinin, hammedelerin başkente taşınmasında ve askeri üretimde kullanılmasında sorun çıkabilir. Örneğin, bir sene içinde tüm sanayi tesislerinde toplam 25 parça üretim yapıldığını varsayalım. Bu üretimin 10 parçasının ise deniz yoluyla taşındığını düşünelim. Oyuncunun toplam deniz ticareti kapasitesi ise 15 parça düzeyinde olsun. Oyuncunun her turda 10 parçalık deniz yolu ulaşımı gerçekleşeceği gibi başka ülkelerle ticaret yaparken kullanılan yegane yol deniz yolu olduğu için, toplam 5 parça malı da alabilecek veya satabilecektir. Ancak oyuncu bir savaşa girdiğinde, kıyılarındaki düşman gemileri faaliyetlerini önleyebilmek için, örneğin, toplam kargo kapasitesi 10 parça olan iki gemisini savaş gemisi olarak görevlendirirse, deniz yolu ulaşımı için sadece 5 parça kargo taşıma şansı kalacaktır. Bu miktar da her tur düzenli olarak gereken 10 parçalık deniz ulaşımı ihtiyacını karşılayamadığı gibi, oyuncunun ticaret yapmasına, mal alıp satmasına da imkan vermeyeceğinden büyük sıkıntıların yaşanmaya başlamasına sebep olacaktır.

Sözün kısası, haritasının büyük kısmının sularla çevrili olduğu her oyunda olduğu gibi İmperialism II' de de deniz filosunun çok güçlü olması, oyuncunun ruh sağlığı açısından yararlıdır.

Ulaşım sorunu halledildikten sonra yeni tesisde çalışacak işgücünün, endüstri ekranından atamalarının yapılması gerekmektedir. Eğer yeterli iş gücü yoksa, vasıfsız halktan, deneyimli işçiler üretmek gerekecektir. Bu noktada dikkat edilmesi gereken her işçi için çok değerli ürünlerden bazılarının harcanması gerektiği ve ardından her yeni işçinin her turda devamlı yiyecek talep etmesidir. Yani, bir işçinin 2 parça tarım, bir parça çiftlik ürünü istediği bir ortamda, 10 işçinin çalıştığı düşünülürse, oyuncunun her turda en az 20 parça tarım ve 10 parça çiftlik ürünü üretmesi zorunludur yoksa bir kaç tur sonra stoklar eriyecek ve oyunu kazanmak için çok önemli olan işçiler hastalanıp patır patır öleceklerdir.

Oyunun ilginç bir yanı ise, diplomasi ekranı. Birinci oyunda da yer alan ve beğeni toplayan bu diplomasi sistemi ile greyt pavırlardan biri veya daha fazlası ile ittifak kurulabilir, saldırmazlık veya ateşkes anlaşması yapılabilir. Minör devletlerde ticari elçilikler kurularak, bu ülkelerdeki fakir halkın, ellerindeki son kuruşlarını da greyt pavırların sanayileri tarafından üretilmiş ürünleri satın almaları için kullanmaları sağlanır. Veya bir büyükelçilik kurularak, zaman içinde o minör devletle ilişkilerin gelişmesi ve minör devletin, imparatorluğa katılması hedeflenebilir. Yapılan anlaşmalar çerçevesinde, oyuncunun iş adamları, minor devletlerin topraklarındaki doğal kaynaklar üzerinde işletmeler kurarak, bu kaynakları, imparatorluğun tüm dünyaya hükmetmesi amacının hizmetine sunması mümkün olabilir.

The Art of War

Savaşlar, bu gün ulaşılan medeniyet düzeyinin en büyük sebepleridir.

Oyun boyunca, küçük de olsa mutlaka bir kaç çatışmaya girmek zorunlu oluyor. Çok zor olsa da, diğer greyt pavırlarla ilişkiler iyi tutulup bir savaşa girmekten kaçılsa bile, Amerika kıtasındaki yerlilerin zengin topraklarını ellerinden alabilmek için hatırı sayılır boyutta kan dökülmesi gerekecektir.

Savaşlar hem görünümü ile hem sistemi ile ilk oyundakinin aynısı. Ekranın sağına ve soluna yerleşen taraflar sıralı tabanlı bir taktik savaşla, rakibine dişini geçirmeye çalışıyor. Oyunu daha önce görmeyenler için, savaş sisteminin HEROES of MIGHT and MAGIC serisindeki savaşlara benzediği söylenebilir.

Yerlilerle yapılan savaşlar nispeten kolay iken, greyt pavırlardan birinin rakip olması durumunda kanın gövdeyi götürmesi normal sayılabiliyor. Özellikle taraflardan biri şehir savunmasının yardımı altındaysa ve şehir savunması da dev fortification toplarına sahip ise, bu toplardan her birinin ateşlenmesi sonucunda rakibin bir bölüğü ruhlar alemindeki ebedi istirahat mekanına doğru yol almaya başlıyor.

İmperialism II, ilk oyunda hızını alamayanlar veya random olduğu için ilk oyunu yirminci kez oynayıp artık sıkılanlar için pek çok heyecan verici yenilik getirdiği gibi, seriye yabancı olanların da, ekonomik ve diplomatik keşmekeşin arasında ayakta kalıp, yükselme heyecanına kolayca kapılabilecekleri, zekice tasarlanmış, güzel görünümlü bir strateji. Elbette, taktik savaş bölümü, hem grafik hem de sistem olarak biraz geliştirilseydi daha iyi olurdu, bunun yapılmaması veya en azından dikkat çekecek biçimde yapılmamış olması oyunun değerini düşürmüyor. İmperialism II hala, strateji severlerin zevkle oynayabileceği ve Sid Meier'in Colonization'ından sonra adından söz edilebilecek gibi duran, benzer konulu tek strateji oyunu olarak görünüyor. Hadi gösterelim günlerini şu vahşilere. Yayılmacı emellerimizin önünde durabilene aşk olsun! L

Genel **8** Puan



Imperialism II • SSI • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	Cem Şancı				
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	80 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 90	CD-ROM	4Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★
RAM	16MB	MULTIPLAYER	Var	ATMOSFER	★★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick — LEVEL CD : Verilmedi

Jane's WW 2 Fighters



Evet, bu yıl uçuş simulasyonları açısından epey renkli geçiyor, özellikle de İkinci Dünya Savaşı ile ilgili oyunlar bir hayli revaçta, fakat tabii bu kadar gülün bir miktar da dikeni var...

Geçenlerde bir akşam yazı yazarken canım sıkıldı, Internet bağlantısını kurup ICQ üzerinde tanıdık kimse var mı, bir baktım. Bizim yaşlı kuş Blackbird dergideymiş meğer, tabii Pazar olması birşey ifade etmez, dergiler zamanında yetişmeli sonuçta. Neyse, karşılıklı hem yazı yazıyoruz hem de geyiği engin ufuklara koşturuyoruz, derken konu filmlere geldi. Şunu gördün mü, buna gittin mi muhabbetinin ortasına, Spielberg Amcam'ın "Er Ryan'ı Kurtarmak" filmi düştü pat diye. Her ikimiz de filmi görmemişiz meğer, Blackbird kalktı bir fikir attı ortaya. Anlaşılan film yeniden gösterime girmiş, kalk gidelim olduk. Akşam karanlığı çökmüş zaten, ama bir yandan da acaba sonraya bıraksak mı diye tereddüt ediyoruz, fakat günler geçiyor, bir film bile seyretmedikten sonra ne diye nefes alıp veriyorsun be adam! Velhasılı kelam, biz iki kafadar vasıl olduk bilet gişesinin önüne, aldık efendim biletleri, girdik oturduk yerimize, film başladı. Normalde adam gibi film seyretmekten aciz o şaklaban kuru kalabalıktan tüm gösterim boyunca çıt çıkmadı! Bir ara doğrusu Spielberg üstad özel efekt kullanmış mı, tereddüte düştüm. Savaş meydanında olmasa bile, daha önce de pek çok defa parçalanan, ölen insanlara yakından şahit olmuştum çünkü ve ekranda gördüklerim inanılmazdı. Sanki koca beyazperdede film oynamıyordu da, devamlı tek bir mesaj geçiyordu, "SAVAŞ CEHENNEMDİR!". Evet, filmi gördükten sonra kimseden çıt çıkmadan salon boşaldı, herkes sıcak yuvalarına dağıldı. Şimdi, içinizde savaşın yiğitçe, güzel, anlamlı, faydalı bir insan aktivitesi olduğunu düşünenler varsa, gidip bir zahmet o filmi görsünler. Başka da birşey söylemiyorum.



Uçmak İyidir Ama!

Acaba uçağı icat eden amcalarımın aklına önüne bir de makineli tüfek takmak gelmeseydi ne olurdu, diye düşünüyorum bazen. Benim işim gücüm yok, böyle ipe sapa gelmez şeyler düşünürüm, siz bana bakmayın. Fakat herhalde dünya savaş tarihi bambaşka yazılırdı, tabii biz de sırf sivil havacılık simulasyonlarıyla yetinmek zorunda kalırdık. Yok yok, iyi olmuş takmışlar o makineliyi, dümdüz uçmak baygınlık veriyor bir zaman sonra. Evet, gelelim fasulyenin yan etkilerine, Jane's eskiden beri çeşitli simülasyonlarıyla bizlerin sevgisini kazanmış bir şirkettir. Tabii son zamanlarda piyasada bir sürü jet oyunu birikince, insanların ilgisi azalmaya başladı, bunun üzerine adı duyulmuş tüm şirketler iyi kötü bir pırpır oyunu yapmaya başladılar. Jane's programcıları da tabii boş durmadılar ve WW2 Fighters adlı en son oyunlarını piyasaya sürdüler. Sürdüler sürmesine de, bakalım sürüldüğüne değecek birşey mi bu? Önce sistem ihtiyaçları ve sonra haberler, bizi okumaya devam edin.

2000 Beygir

WW2 Fighters pek çok açıdan sınırları zorlayan bir oyun, en başta gariban sisteminizin sınırlarını tabii. Ne var sizde, Pentium 2, Voodoo 2? Yetmez, gidip çift P III alın bakayım! Biraz abartıyorum tabii, iki taneye pek gerek yok aslında, hem zaten bildiğim kadarıyla bu oyun yeni Katmai komut setini desteklemiyor, o yüzden P III kullanmanın pek bir anlamı olmazdı. Şimdi, önce şirketin bildirdiği minimum ihtiyaçlara bir bakalım, işletim sistemi pek tabii ki Windows 95/98 olacak, bu Bill'in emri! Kullanılması gereken en düşük işlemci Pentium 200, hafıza miktarı 32 MB, CD-ROM sürücü 6 hızlı olarak bildirilmiş. Kurulum için sabitdisk üzerinde en az 200 MB kadar boş alana ihtiyacınız olacaktır. Bunların dışında oldukça iyi bir ekran kartına da ihtiyaç duyacaksınız, 1 MB S3 ya da benzeri bir şey varsa sizde, zahmet edip oyunu almayın bile. Ayrıca Net üzerinde oynamak için gerekli bağlantıların yapılmış olması gerekli. Hah, şimdi bunlar temel ihtiyaçlar, gelelim gerçeklere. Bu bir uçuş simulasyonu, tamam? Yani oyunu tüm grafik detayları açıkken, hiç teklemeden oynamak isterseniz absürd güçlü birşeylere ihtiyacınız olacak. Mesela işlemci, ekranda bol miktar uçak varken P II 300 bile pek yeterli olmayacaktır, 450 filan iyi gelebilir. Sonra RAM, tek kelime edeceğim, 128 MB ya da unutun gitsin. Ekran kartına gelince, Voodoo 2 ya da benzeri sağlam bir kart şart. Sabitdiskiniz de ne denli büyük ve hızlı olursa o kadar iyi tabii. Adam gibi uçmak istiyorum diyenlere ise bol fonksiyonlu bir analog Joystick gerekecek, tabii Rudder ve Throttle olursa daha iyi. Efendim, saçmalıyor muyum? Ben değil ama galiba bilgisayar donanım ve programcıları biraz saçmalıyor. Ne yaparsınız, el mahkum, ayak gardiyan!

8x20 mm AC

Pekala, adam gibi çalışmak için bu denli güçlü bir sistem istediğine göre iyi bir oyun olmalı herhalde, değil mi? Hmmm, hem evet hem de hayır. Açıkçası bu oyun pek çok açıdan rakiplerinden üstün, ancak bir C-47 dolusu da eksikliği ve aksaklığı mevcut. Önce

parıltılı yanına bir bakalım, görelim neleri iyi yapıyor. Grafikler, tek kelimeyle mükemmel, uçaklar adeta eski savaş filmlerinden fırlamış gibi görünüyorlar. Ancak kamuflaj desenlerinin ne denli gerçekçi olduğundan bahsetmiyorum sadece, hayır çok daha fazlası var. Her uçağın aklınıza gelebilecek her detayı özenle çizilmiş ve hareketli parçalar gerçekten hareket ediyor. Gövdenin çıplak alüminyum kısımları güneşin altında parıldıyor, ağır çatışmadan çıkmış bir uçak ise o eskimiş ve yıllanmış görüntüye sahip oluyor; metalin parıltısı solmuş, şurada burada kurşun delikleri, anlarsınız ya. Oyunun hasar belirleme tekniği ise tamamen kendine has ve inanılmaz gerçekçi, ateş açtığınız zaman her kurşunun isabet noktası ve verdiği hasar ayrıca hesaplanıyor. Mesela motora isabet eden kurşunlar uçağı tutuşturuyor, doğrudan depoya alınan bir isabet ise ayrılık çanlarını çalabiliyor. Fakat pek ölümcül bir noktaya kurşun yemediğinizi varsayalım, mesela kanadınıza ya da kuyruğunuza yarım düzine 20 mm aldınız, ama uçak dağılmadı. Güvende misiniz, tabii ki hayır, burada yapısal bir hasar söz konusu, farkında olmayabilirsiniz ama uçağınız hayli zayıflamış olacak. Yaralı bir kanatla keskin bir viraja yatmak pek iyi bir fikir değildir, bir bakarsınız ki basınca dayanamayarak kopup gitmiş! Tabii tüm bunlar grafik olarak gösterilmezse pek bir kıymeti olmaz, haliyle uçakların durumu size neler olduğunu gayet detaylı anlatıyor. Kurşunlar girdikleri noktada delikler açıyorlar, minik ya da büyük parçalar kopup havada uçuşuyor, hatta ateş açarken boş makineli kovanları kanatların altındaki tahliye deliklerinden boşluğa dökülüyor. Silah, izli mermi ve patlama efektleri de görebileceklerinizin en iyileri, uçaksavar ateşinin ortasında kalmanın ne olduğunu çok güzel anlıyorsunuz. Ayrıca mesela dikkat etmezseniz sert bir inişte tekerlekleriniz kopup gidebiliyor, eh bu kadar detaya yoğun işlemci gücü gerekmesine şaşmamak lazım aslında.





Bandits Everywhere!

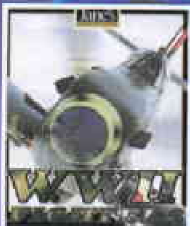
Bir uçuş oyununda en önemli unsurlardan biri de yapay zekadır, Fighters bu konuda hem iyi hem de inanılmaz aptalca hatalara sahip. İyi yanı düşman yapay zekası, düşman pilotları uçaklarının uçuş karakterine uygun dövüşüyorlar, mesela hızı yüksek ama dönüş çapı berbat bir uçağın pilotunu kolay kolay sert virajlar almaya zorlayamıyorsunuz; hızla geliyor, ateş açıyor ve bir sonraki geçiş için sürat kaybetmeden uzaklaşıyorlar. Dost pilotların zekası da pek fena sayılmaz, ancak bazen havada çarpışabiliyorlar, hem de göz göre göre. Ayrıca dönüşte üsse inmeyi de pek beceremiyorlar, çoğu çatışmadan sağ çıkıp sonra da kendini piste çakıyorlar. Bunun dışında en basit oyunlarda bile bolca bulunan radyo komutlarına bu oyunda hiç yer verilmemiş, doğrusu inanılmaz bir eksiklik. Kuyruğunuzda üç tane avcıyla dönüp dururken kanat adamlarınızdan birinin aklına yardım etmek gelsin diye dua etmekten başka bir halt edemiyorsunuz. Bu kadarla da kalmıyor, aslında çoğunuz pek fark etmeyecektir ama, uçuş dinamikleri hiç öyle iddia edildiği gibi çok gerçekçi filan değil. Koca bombardıman uçakları neredeyse hiç sürat kaybetmeden 90 derecelik dönüşler yapıyor, ters uçuşta tırmanışa geçen bir uçak normalin aksine hızla sürat kaybedip Stall olmuyor, olsa bile inanılmaz kolaylıkla düzelebiliyor. Yani burada da büyük eksiklikler var, fakat yapay zeka eksikliği kadar büyük bir problem değil tabii. Yüksek detay seviyesi aşağıda olup bitenlere de yansıyor, mesela tank avlamak için çıktığınız bir görevde bir de bakıyorsunuz ki iki tarafın tankları arasında savaş oluyor. Ayrıca yer birimlerinin çizimleri de bir hayli iyi, uçaksavar ve panzer arasındaki fark kolayca anlaşılıyor. Ne var ki genel olarak zemin çok çıplak, tek tük ağaçlar ve yama kılıklı tarlaların dışında bazen bir şehre denk gelmek mümkün, European Air War bu konularda çok daha iyiydi diyebilirim.



Down In Flames

Şimdi geldik oyunun belki de en zayıf noktasına, görevlerine. Çeşit bolluğu açısından pek sorun yok, tank avlamaktan bombacıları korumaya kadar geniş bir görev yelpazesi mevcut. Ne var ki koca oyunda tek bir Campaign var, o da 1944 sonrasını konu alıyor. Tabii senaryoyu hem müttefikler hem de Luftwaffe tarafında oynayabiliyorsunuz, ama o dönem Almanlar'ın hava üstünlüğünü yavaş yavaş elden kaçırdıkları ve zorlanmaya başladıkları bir zamandı, yani konu pek dengeli işlenmemiş. Ayrıca görevler kesinlikle çok sentetik, çok yapmacık; şuradan kalk, şuraya uç, şunu vur ve dön gel tipi yani. Gerçekçilik iddiasındaki bir uçuş oyununda bu iyi bir şey değildir, çünkü gerçekte koşulllar her an değişebilir, önünüze beklenmedik bir avcı grubu çıkabilir, kanat adamınız çok erken düşebilir, motorunuz tutuşabilir vs. Burada ise her şey en ince detayına kadar planlanmış, görevi bitirmenin genelde tek ve kesin bir yolu var; ya o yolu izlersiniz, ya da her şeyi sil baştan edersiniz. Bu durum oyun atmosferini resmen öldürüyor. Tabii görev editörünü kullanarak kendi görevlerinizi yapabilirsiniz, ama oyuna bu kadar az ve yapmacık görev koymak için iyi bir mazeret değil bu. Neyse ki ses ve ışık efektleri güzel, fakat zaten tüm oyun sanki bir teknolojik gövde gösterisi havasına sahip. Sanki Jane's programcıları diğerlerine "Bakın ne süper grafik yaptık" diyormuş gibi bir hisse kapılıyorsunuz. Genel içerik ve detay olarak bence European Air War bundan daha iyiydi, tabii her ikisi için de bir seri yama çıkıyor ve bu sayede çok daha iyi olabilirler, ama neden baştan daha iyi yapılmamışlar, Tanrı bilir. Sonuç olarak aşırı güçlü bir sisteminiz ve yaşlı pırpırlara yoğun ilginiz varsa alın derim, çünkü potansiyel sahibi bir yapım bu, ama çok çok daha iyi olabilirmiş. L

Genel 8 Puan



WW2 Fighters • Jane's • Uçuş Sim. • 2 CD

İNCELEYEN	: Storm Guard				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 200 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 200	CD-ROM	: 6Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 32MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆
Direct X6.X				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ✔ Joystick **LEVEL CD : Kasım 98**

Close Combat 3

The Russian Front

Saving Private Ryan'ı seyrettiğim gün savaş hakkındaki görüşlerim tamamen değişti. O güne değin sadece birkaç bol kanlı oyun ve gerçeğe yakın olduğu iddia edilen, izli mermilerin sağda solda uçuştuğu "Full Metal Jacket" gibi filmler yardımı ile fikir edinebildiğimiz savaş kavramı hakkında pek çoğumuzun düşündüğü ama dile getirmekte nedense başarılı olamadığı bir gerçeğin kesinlikle farkına vardım.

Savaşı korkunç yapan bu, hata yapılması halinde Save edilen yerden yeniden başlama olasılığının bulunmaması gerçeği çok kesin şekilde sadece bir mermiye bağlı.

İster strateji olsun, ister aksiyon oyunu olsun, bu güne değin oynadığımız hemen hemen tüm oyunlarda yönettiğimiz askerlerin, karakterlerin kuvvet çizgileri bitinceye ya da HP'leri tükeninceye kadar yüzlerce mermi yarası almaları son derece doğal görünürdü. Ufacık bir sıyrığın bile bir insanı yere yıkması, kolunu bacağını saf dışı bırakması gerekirken, yüzlerce mermi yiyen karakterlerin Sovyet Artistik Jimnastik Takımı sporcularına taş çıkartırcasına oraya buraya atlayıp zıplayıp, "Come Get Some" türü espriler yapıp, sağda solda kuzu kuzu kesilmeyi bekleyen ya da en iyimser yaklaşımla, yaylım ateşinin üzerine doğru koşmayı becerebilen aptal düşmanları yenmesini başarı olarak görür, böbürlenirdik. C&C'de ya da Ages of Empires'da, gördüğü her düşmanın peşinden sonuna kadar gidecek derecede aptal olan rakip askerleri, tavşanlarımızın peşinden çapraz ateşe sokup tek tek avlayarak oyunu kazandığımız için kendimizi dünyanın en iyi stratejistleri sanırdık.

CLOSE COMBAT 3 (CC3), Hitler'in 1941 yılında Sovyetler'i işgal etme kararı almasıyla başlar. İlk bir yıl, Almanlar Allah ne verdiyse Ruslar'ın üzerine boşaltır ve Moskova'ya, Kızıl Meydan'a kadar ilerlerler. Dandirik T-34 tankları ile Almanlar'ın panzerleri karşısında duramayan Ruslar, biraz hava koşullarının, biraz müttefiklerinin, biraz da şanslarının yardımıyla savaşın ikinci yarısında öyle bir güçlenirler ki, ne oldum delisi Almanlar, daha ne olduklarını anlayamadan Rusların demir çekiçlerini kafalarının üzerine yiyip, gerisin geri kaçmaya başlarlar. Oyunu oynamaya karar veren kişinin bu hikayeyi aklında tutmasında yarar var, çünkü oyuncu, tarihsel düzene göre, değişik kampanyalar boyunca ilerleyen oyunda Almanlar'ı oynarsa, oyunun ikinci kısmında güçlü Rus ordusunu durdurup, kontrollü şekilde geri çekilmek zorunda kalacaktır. Zira, Rus oyuncusu da, oyunun ilk yarısında saçını başını yolarken Alman panzerlerinin bütün defans hatlarını "nanik nanik" diye bağıra bağıra geçmesini seyretmek ve savaşlarda minimum hasar görüp, maksimum zarar vermeye çalışarak geri hatlara çekilmek durumundadır.

Cepheye Hazırlık

Bir kampanya başladığında, oyuncuya belirli sayıda birlik satın alması imkanı verilmektedir. Görevler başarı ile bitirildiğinde oyuncunun rütbesi de yükselmektedir. Yüksek rütbe ise yönetilecek birlik sayısı ve satın alınacak birliklerin çeşidinde artış anlamına gelmektedir.

Çarpışmalarda önemli birliklerin sağ kalması, hatta yara almaması oyuncunun dikkat etmesi gereken bir noktadır. Her birlik, katıldığı savaş sayısına ve yere serdiği leş sayısına göre tecrübe puanı kazandığı için, tanksavar birliklerinin, havan topçularının ve özellikle de tankların tecrübe kazanıp sağ kalmaları yaklaşan diğer çarpışmalarda bu birliklerin daha isabetli atışlar yapmasında, dolayısıyla oyunun kazanılmasında anahtar faktör gibi görünmektedir. Gerçi piyadelerin yolu temizlemesini beklemeden bir patikaya veya içi pusu dolu evlerin bulunduğu dar sokaklara girecek bir tankı bazukaların acımasız roketlerinden hiç bir tecrübenin kurtaramayacağı da aşikardır. Dolayısıyla, birliklerin kazanacakları tecrübe kadar, onları yöneten komutanın vereceği kararlar da zaferin kazanılmasında belirleyici olacaktır. Bu yüzden savaş öncesi hazırlık ekranında, oyuncuya verilen satın alma puanlarının dikkatli harcanması gerekmektedir. Tüm kredi ile mevcut silahların en pahalılarını almak çoğu kez yanlış bir hareket olacaktır. Oyuncunun, haritanın durumuna, düşman



Almanlar Kızıl Meydanı alıp Sovyetleri Dünyadan silselerdi belki de bu gün biz elimizde bavullarla Rusyaya gidip para kazanmaya çalışabilirdik. (MS yetkilerine diğer oyunları için örnek olması bakımından resimdeki kan düzeyi tarafımdan abartılmıştır.)

hakkındaki istihbarata ve başarmak zorunda olduğu görevin niteliğine göre seçim yapması gerekecektir. Durumu açıklamak için bir örnek verelim:

Oyuncunun Almanlar'ı oynadığını varsayalım. Moskova'da Kızıl Meydan'ın kapısına kadar da dayandığını farzedelim. Artık Kızıl Meydan'ı ele geçirme vakti geldiğine göre, Alman generallerin büyük pohpohlamaları ile kendisine tahsis edilen kredinin tümünü pahalı ve dev leopar tanklarına yatıran oyuncu, savaşı daha başlamadan kaybetmiştir, çünkü çatışmanın kazanılması için Kızıl Meydan'daki değişik yönetim binalarının içindeki Victory Location'ların ele geçirilmesi gerekmektedir. Close Combat 3 ne kadar iyi bir oyun olsa da, tanklar henüz duvarları yıkıp binaların içine girerek merdivenleri tırmanamamaktadır. Zaten, binaların içi de bazooka piyadeleri ile dolu olduğu için, tanklar daha Kızıl Meydan'ın dev duvarlarının içine girer girmez, yağmur gibi üzerlerine yağan tanksavar füzelerine yenilmeleri kaçınılmazdır.

Sonuç

Kızıl Meydan'ı işgal etmek isteyen Alman güçleri, önce, binaların içindeki bazookacıları yakalayıp mıhlayacak, binadan binaya koşarken sokak aralarındaki düşman tanklarına yem olmamaları için duman bombaları ile korunacak hızlı piyadelerin manevralarına ihtiyaç duyacaktır. Piyadeler, zırhlı birliklerinin giriş yolunu gören birkaç binayı temizlediğinde de, Alman tankları meydana girip sokak aralarında devriye gezen tankları vurmak zorundadırlar. Ya da Alman güçleri, antitank piyadeleri ile bu işi binaların içinden yapmak durumundadırlar. Zira, Rus tanklarının piyadeler için ölümcül olan ateş gücü kesilmeden Alman piyadelerinin Rus senatosuna girip, Sovyetler'i alaşağı etmesi mümkün değildir.

Görüldüğü üzere, Close Combat 3'de savaş daha hazırlık ekranında başlamaktadır.

Eekşın!!

Hazırlık ekranındaki stratejik kararlar verildikten sonra, sıra taktik savaş ekranında seçilen birliklerin yerleştirilmesine gelir. Bu aşamada da oyuncu, elindeki birliklerini özelliklerine ve başarılması istenilen göreve uygun olacak şekilde haritada kendisi için ayrılan yerlere yerleştirmek zorundadır. Tankların ön zırhlarının çok güçlü olduğu ve yok edilmeleri için yanlarından veya arkalarından vurulmaları gerektiği hatırlanırsa, antitank silahları ekranın alt ve üst kenarlarına ve mümkünse tepelere yerleştirilmesi gerektiği anlaşılacaktır. Böylece, oyun ekranındaki tüm düşman tankları oyuncunun antitank silahlarının çapraz ateşi altında kalacaktır. Yine antitank piyadeleri, kolayca düşman hatlarının arkasına sızıp düşman tanklarını arkadan gafil avlayabilecekleri, pusuya uygun, ağaçlıklı veya korunaklı bölgelere yerleştirilmelidir. Havan topçuları, düşmanın göremeyeceği bir tepenin veya binanın arkasına konuşlandırılmalı, piyadeler düşman askerleri için hedef talimi haline gelmemeleri için açık arazilerden uzak tutulmalıdır. Yine de bu kurallar her an her farklı taktiğe göre değişebilir. Oyuncun antitank silahlarına arkasını dönmemekte direnen akıllı bir düşman tankı, arkasına dolanıp açık alanda ayağa kalkan ve "HEEY! APTAL TANK! APTAL TANK! BİZİ VURAMAZSIN Kİ!" diye bağıran bir avuç "harcanabilir" piyadenin yardımı ile kısa saniyeler için "SİZ DE NERDEN ÇIKTINIZ KÜÇÜK BÖCEKLER!" der gibi arkaya dönmesinden yararlanarak gafil avlanabilir.


Binanın içindeki Alamanları temizlemenin kolay olduğunu sanıyorsanız, Stalingrad görevini oynamayı bir deneyin bakalım. Köşelerden kafanızı çıkartırken dikkat!

CLOSE COMBAT 3'ü C&C veya benzeri RTS'lerden ayıran pek çok özellik listelenebilir (Gerçi, aralarında ortak yön bulmak da imkansızdır...). Ancak RTS denildiğinde, tüm stratejistleri korkutan en önemli konuda, yani yapay zeka konusunda CC3'ün çok başarılı olduğunu söylemek abartı olmayacaktır. Büyük bir cesaretle gösterilen hedefe koşan piyadeler, ateşle karşılaştıklarında hemen yere yatıp sürüne sürüne siper alacak bir oyuk aramaya başlıyorlar. Kuvvetli bir direnişle karşılaşan düşman, Doom veya C&C benzeri oyunlardakinin aksine, gurur yapıp Japon kamikazeleri gibi yaylım ateşinin veya hayvan gibi büyük bir panzer bölüğünün üzerine koşmak yerine, geriye kaçıp başka bir yoldan saldırmanın yolunu arıyor. Geri çekildiğini sandığınız düşman askerleri, stratejik noktalara pusu kurup büyük bir sabırla kafanızı köşenin ucundan çıkarmanızı bekliyorlar ve daha da iyisi düşman komutanı savaş meydanındaki genel durumu değerlendirip ateşkes isteğinde bulunabiliyor. Mermisi biten düşman birlikleri ve panzerler bazen kendilerini yem yapıp öne atıyor ve büyük bir uğraşla kurduğunuz pusuları ortaya çıkartıp, havan topçularına veya arkalarındaki sağlam birliklere yerinizi bildiriyorlar. Birkaç saniye içinde pusu kuran birliklerinizin üzerine yağmur gibi mermi, bomba ve havan düşmeye başlıyor. Savaşlar boyunca sağ tutup, tecrübelendirdiğiniz antitank birliklerinizin, keskin nişancılarınızın, ağır makineli tüfekçilerinizin kopan kolları bacakları etrafa dağılıyor, vücutlarından fışkıran kan pusu kurduğunuz mekanı göle çevirip oyun haritasında kocaman kırmızı bir bölge-


İlk görevlerden birinde karşılacağınız bu çatışma iki taraf için de kolay olmayacaktır. Rusların Bunker'ının uzun süre dayanabileceğini sanmayın ama akıllıca kullanılırsa, bir çok Alman askerini leş statütüsüne kavuşturacaktır.

nin, bir başarısızlık abidesi olarak gözünüzün önünde kalmasına neden oluyor.

Close Combat, birkaç sayfayla anlatılacak bir oyun değil. Bu güne değin Close Combat oynamamışlara, en yakın Microsoft bayisinden CC3'ü ve bulabilirlerse Close Combat 2: A Bridge Too Far (Saving Private Ryan)'ı almalarını tavsiye ederim. Yeni başlayanlar, oyunun ilk aşamadaki karışık görünümünden korkup oynamayı bırakırlarsa, belki de hayatları boyunca yaşayamayacakları müthiş bir deneyimi kaçırmış olacaklardır. Ekran görünümündeki karışıklık, kontrol panelinin çok işlevliliğinden kaynaklanır ve aslında kolayca alışılabilecek bir düzeydedir. Dileyen oyuncu Options menüsünden bu paneli kapatarak, oyun ekranını sadeleştirebilir. Artık yapması gereken tek şey, hafızasını biraz zorlayıp, hangi birliğe hangi emri verdiğini aklında tutması olacaktır. Zira, birliklere emir vermek de son derece kolay bir Mouse manevrası ile gerçekleştirilmektedir. İmleç, istenilen birliğin üzerinde iken sağ tuşa basmak, o birliğe verilebilecek emirlerin bulunduğu bir menü çıkartacaktır. Menüdeki komutların bazıları birliğin o andaki durumuna göre erişilebilir olmayabilir. Örneğin paletleri hasar görmüş veya manevra subaylarını kaybetmiş bir tanka "Şuraya git, buraya git" demek son derece zor olacaktır. Birliklere verilebilecek komutlara kısaca değinmek gerekirse;



Birliklere karışık hareket komutları vermek için waypoint sitemini kullanmakta fayda vardır. Bana yan zırhını dönmek gafletine düşmüş aptal Alman mekanizesine dikkat!

MOVE FAST: Tabana kuvvet koş demektir ve bu modda ilerleyen askerler kolayca yem olabilirler, açılan ilk ateşte de çok kayıp verirler.

MOVE: Telaş yapmadan paşa paşa ilerle demektir ki, düşman bulunmasından şüphelenilen bölgelerde, hem dikkatli hem de hızlı ilerleme kaydetmek için kullanılabilir. Ağır ateşle karşılaşmamak için dua etmek zorunluluğu vardır.

SNEAK: Gizlene gizlene, sürüne sürüne ilerle anlamına gelir ve düşmanın bulunduğu bölgeye sızmak için kullanılır. Açık arazide durup dururken bu komutu uygulamak, düşmanın sinirle dalga geçip moral bulmasına yarar. Ama ağır makineli ateşi altındaysanız, açık arazide bile işe yarayabilir.

Smoke: Düşmanın nişan almasını zorlaştırmak için duman bombası atmaya yarar.

FIRE: (Fire'ın ne anlama geldiğini bilemeyen bu oyuna hiç bulaşmasın derim. -Bir dost-) Hedef aldığınız düşman menzil dışındaysa veya tepeler ve engeller yüzünden görülemiyorsa, belirteç siyah renk alacaktır. Sarı renk, hedefin silahınızın etkili menzili dışında olduğunu gösterir, ama yine de düşmanın moralini bozup hasar vermek için ateş edilebilir.

DEFEND: Yeşil yay ile belirtilen görüş açısı içine giren her düşmana ateş açılır.

AMBUSH: Pusu kurmak için kullanılır. Sarı yay ile belirtilen görüş alanı içine giren düşmanın iki kaşının arasından rahatlıkla vurulabileceği kadar yaklaşması beklenir, daha sonra da otomatikman ateş açılır. Doğru düşman birliklerine doğru silahlarla pusu kurulmuşsa, çok ballı bir iştir. Ama düşman ilk ateşte yere serilemezse pusucuların tanrılarına kavuştuklarına defalarca şahit olunmuştur.



Fazla cesur zırhlı yarım paletlerin sonu, kırmızı dairenin içinde görülebilir.

Close Combat 3: The Russian Front (Saving Private Ivan) bilgisayarda oyun oynamayı seven herkesin en azından bir kere göz atması gereken bir oyun. Hele bir de strateji oyunu manyağı falansanız, şimdiye kadar zaten bu seriyi duymuş, hatta oynamış olmalısınız. Grafikleri harika, birimler küçük ama bu onların ayrıntılı ve yumuşak hareketler yapmasını önlemiyor. Sesler mükemmele yaklaşıyor. Neredeyse her silah için ayrı ayrı ve gerçeğine uygun sesler düzenlenmiş. Siz savaş alanının başka bir köşesinde uğraşırken, uzaktan gelen makineli tüfek sesinin hangi birliğe ait olduğunu kolayca tahmin edebiliyorsunuz. Yoğun ateş altında patır patır dökülen askerlerin isterseniz kendi dillerinde, isterseniz Rus veya Alman şivesiyle İngilizce olarak bağırıp çağırıp, "Vı arrr ândırrrr hevii faaayyrrrr!" veya "Viii'aarrr busiii naaavv!" dediklerini duyabiliyorsunuz. Yapay zekanın mükemmelliğine tekrar dönmek istemiyorum, ama şunu da belirtmeliyim ki, bilgisayar sizi Multiplayer oynuyormuşcasına heyecanlandıracak kadar kişilik sahibi bir zeka ve oyun sergiliyor.

Barut kokusu, kan tadı ve üzerlerine düşen bombaların parçaladığı askerlerin çığlık sesleri arasında geçen, iyi bir yönetimin her şeyi değiştirebildiği bu taktik savaş tecrübesi kaçırılacak türden bir şey değil. Microsoft'un Close Combat motorunu gelecekte daha detaylı oyunlarda, stratejik kararların da oyuncunun kontrolü altında olduğu, örneğin Vietnam Savaşı'nı konu alan bir oyunda kullanmasını umit ediyorum. Sevgilerle... L



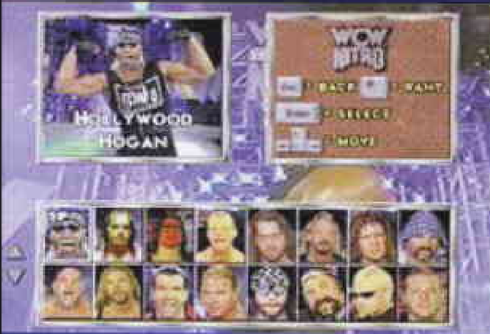
Close Combat 3 Microsoft/ Strateji/ 1 CD

Genel Puan: 8

İNCELEYEN	Cem Şancı				
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	60 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 133	CD-ROM	4Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★
RAM	32 MB	MULTIPLAYER	28.8K Modem	ATMOSFER	★★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick LEVEL CD : Verilmedi

WCW Nitro



Ata sporu güreş olan milletimiz bu spora olan değeri ne yazıkkı hakkıyla verememiştir. Aranızdan kaç kişi güreşe futbodan daha fazla ilgi duyuyor acaba? Sanırım pek fazla değil, oysa ne yapacağını bilemeyen, ne yapsam da değişik bir şeyler bulsam diye kuduran Amerikalı vatandaşlar birbirlerine sille tokat dalıyorlar, yerden yere çarpıyorlar. Bir de utanmadan Amerikan Güreşi dedikleri bu sporu konu alan WCW Nitro diye bir oyun yapıp satışa sunuyorlar.

Amerikan güresi; ring içinde iri yarı kazma gibi heriflerin birbirini, güçsüz kalana kadar (eşek sudan gelinceye kadar) dövdükleri manasız bir spor dalıdır. THQ denilen densiz firma ise insanların bu mücadelesini oyun şekline getirmiş. Oyun hakkında bir kaç sözcük sarfetmek gerekirse; grafikleri gayet iyi hazırlanmış, ses efekleri için çok iyi diyemiyecem ama müziklere lafım yok. Metal müzik sevenler için bire bir. Diğer özellikler kendini fazla göstermese de, kötü sayılmaz.

Kodum mu oturturum...

Oyunda güreşmekten daha çok sille, tokat, sandalye, tuğla ne bulursanız karşı rakibin kafasına indirip sizi izleyen seyircilerin gülmekten gebermesini sağlamanız(şaka). Hah ! Ne var bunda demeyin adamları alt etmek gerçekten zor. Bir başladılar mı bir daha durmuyorlar sizi yerden yere vurmaya ve üzerinizde zıplamaya gayet itinalı bir şekilde devam ediyorlar.

Oyunu aldınız ve daha başlamadıysanız, bu yazıyı okumadan başlamayın. Almadıysanız aldıktan sonra önce bu yazıyı okuyun. Her oyunda olduğu gibi bu oyunda da saygıdeger bir menü bulunmakta dilerseniz bunlara bir kısa bir göz atalım. Siz bu arada çaylarınızı bitirip tatlıya geçin.

Oyuna başlar başlamamaz menü karşınıza geliyor.

Start diyerek ortama daldınız hemen. İşte ilk resim ve diğer seçenekler.



1P TOURNAMENT: Adamınızı seçin ve dalın oyuna. Karşınıza kim çıkar bilinmez.

1P EXHIBITION: Kimi seçersen o gelir karşına, bakma gözünün yaşına, vur kaşına kaşına.

2VS: Iki kişi oynama seçeneği. Karşılıklı birbirine karşı.

1P EXHIBITION TAG TEAM : Iki kişi aynı takımda bilgisayara karşı.

2VSTAG TEAM: Arkadaşınıza karşı bir takım halinde dövüşün biri yorulursa diğerine geçin.

NETWORK : Artık dövüş oyunlarında Network altında oynamak mümkün. Ethernet kartınız varsa yaşadınız.

BATTLE ROYAL: Bilgisayara karşı amansız bir mücadele. Bütün adamlar karşınıza çıkıyor. Sizi çok zorlayabilir.

Bu menüler adamı çıldırtıyor. Bundan böyle menülereçok daha az yer vereceğim, bilginize sunulur. Menüleri geçtik, sıra geldi asıl önemli noktaya; kontroller. Bunlara da bir göz atalım isterseniz.

SPACE : Blok

T: Rakibi kızdırma

V: Geri çekilme

Q: Güreşi diğer adama devretme.

S: Yumruk

A: Ring dışına çıkma adamı tutup uygun yere surukleme,üstüne yatma ,özel hareketler.

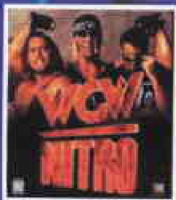
D: Sille, tutup savurma.

F: Tekme

Tuşlara iyi hakim olmanız gereken bir oyun, tek tuş pek işe yaramıyor. Rakibi yenmek için onu yerden yere vurmanız, münkünse üzerinde tepinmeniz lazım. Özel hareketleri yapabilmek birkaç tuşa birden basmanız gerekiyor.En çok kullanacagınız tuş Action (A) tuşu, bununla birlikte kullanacağınız diğer tuşlar rakibinizi yere atma, kolundan tutup çekme, bacak arasına almanızı sağlayacaktır (mesela: adamı tutup yere çarpma: geri +A+D). Bunları rakibe aranızda az bir mesafe tutarak yapın, böylece hareket yapmanız kolaylaşacaktır. Rakiplerinizi küçümsemeyin , yakalayıp yere çarpma işlerini çok iyi yapıyorlar. Bir tuttumu da bırakmıyorlar, dikkatli olun.

Bunları evde denemeyin

Yukardaki tuşları birbirleri ile birleştirdiniz mi ortaya birbirinden ilginç hareketler çıkıyor. Ne kadar çok tuşu bir arada kullanırsanız o kadar fazla hareket yaparsınız. Bu hareketleri evde yanlız başınıza yada arkadaşınıza karşı oynamayı denemeyin. Yumruğu yediniz mi tekrar kalkamanız zor olabilir. Siz siz olun kimseyle kavga etmeyin. Canınız kavga etmek isterse şimdilik WCW Nitro oynayın. Üzücü sonuçlarla karşılaşmazsınız. İyi oyunlar....



WCW Nitro •THQ• **Dövüş • 1 CD**

Genel 7 Puan

İNCELEYEN	: Sinan Almaç				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 170 MB	GRAFİK	★★★★★★★☆☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 8 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★☆☆☆☆
RAM	: 32MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	★★★★★★☆☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★☆☆☆☆

DESTEKLENENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick **LEVEL CD : Verilmedi**

Resident Evil 2



Playstation oyunları hep bir yara olmuştur şu gönlümde. Onca oynanabilirlik, o animasyonlar küçücük makinenin 2 MB hafızasında nasıl yapılabilir, PC sahipleri çoğu Playstation oyunundan neden mahrum bırakılır? Ve neden Resident Evil 2'yi bir türlü PC için hazırlamazlar? Ne, hazırladılar mı? Neden daha önce söylemediniz yaw, bakalım o zaman iyi mi olmuş kötü mü...

Açık konuşalım sizinle, Resident Evil 2'ye ilk başladığımda çok hevesli değildim. Resident Evil 1'i oynamıştım, ama çamur gibi arka plan grafikleri üzerinde dolaşmaktan kısa sürede bay gelmişti. Resident Evil 2'den de farklı birşeyler beklemiyordum açıkçası. İtiraf ediyorum. Yanıldım, hem de çok yanıldım. Özellikle açılış demosunu seyrettikten sonra yaklaşık yarım saat kendime gelemedim. Nasıl yapmışlar, neylemişler bilinmez, ama Resident Evil 2'nin açılış demosu şimdiye kadar PC'de gördüğüm en iyi animasyondan meydana gelmiş. İlk şoku atlattıktan sonra oyuna geçtiğimde ikinci bir şokla karşı karşıya geldim. Nasıl mı oldu? Aynen şöyle...

- Merhaba. Ben ikinci şok, nihahahahah. Karşı karşıya geldik seninle....

Tabii böyle olmadı, kusuruma bakmazsanız biraz neşeliyim de bu gece. Hazır keyifler gıcırken espri yapayım dedim ama, iyi mi ettim bilinmez. Neyse, oyun başlayınca sizlerin de göreceğiniz gibi arkaplan grafikleri Playstation'dan çevrilen bütün oyunlarda olduğu gibi iki gömlek kalitesizleşmiş, ama karakter grafikleri ve animasyonları almış başını yürümüş desem abartmış mı olurum acaba? Hayır olmam, hatta çok doğru söylemiş bile olabilirim. Hem yönettiğiniz karakterlerin hem de bilumum yaratıkların grafikleri o kadar güzel 3D'ye bandırılarak çizilmiş ki, arka plan grafiklerini hemen unutuveriyorsunuz. Hatta oyunu gösterdiğim bir arkadaşım demoyu geçip oyuna başladıktan sonra 15 saniye kadar ekranda dolaşan zombileri seyretti ve "olm ne zaman bitecek demo?" diye latif bir soru yöneltti bana. Ne diyim ben sana be Alper, süper bir insansın sen.

Ara başlık yazmak...

Oyunu alırken cüzdanınızda hissedeceğiniz hafiflikten de anlayacağınız üzere, Resident Evil 2 çift CD üzerinde geliyor. Bu gümüş renkli tekerlerin birinde Leon, diğerinde ise Claire adlı karakterlerin oyunları bulunmakta. Oyunu kurduktan sonra herhangi bir CD'yi takıp başlayabilirsiniz. Yönettiğiniz karaktere göre oyunun akışı bir noktadan sonra dallanarak ayrılıyor. Kadrolu zombi maması karakterlerinizden olan Leon, Racoon City'de ilk iş gününü yaşayan bir polis memuru. Tabii iş arkadaşları Leon'un gelişi için bir parti düzenlemişler, tabii yemeksiz parti olmaz. Bilin bakalım ana menüde kim var? Claire ise ilk oyundan hatırlayacağınız Chris Redfield'ın kızkardeşi. Abisinden iki ay haber alamayınca merak edip atlamış motoruna, gelmiş Racoon City'ye. İyi halt etmişsin kızım, ne işin var tanımadığın bilmediğin kasabalarda. Yesinler seni de aklın başına gelsin. Oh olsun ikinize de, turp zekalılar sizi. Hikayenin gelişimini anlatıp zevkinizi kaçırmayacağım. Ama olayların Resident Evil 1'de havaya uçurduğunuz malikane ve burada genetik deneyler yapan Umbrella şirketinin yeni bir virüs üzerinde yaptığı çalışmalar yüzünden sarpa sardığını söylemem yeterli olur sanırım.

Resident Evil 2'yi oynarken fark edeceksiniz gerçi ama ben yine de söylemek ihtiyacı hissettim, oyun boyunca yüreğinizi ağzınıza getirecek sahneler mevcut. Zaten sürekli çalan korku temalı arkaplan müziği sizi yeterince germiyormuş gibi, bir de hiç beklemediğiniz anda "HIANANARRRRGHHH" diye üstünüze atlanan bilumum sahne derlenmiş. E yürek taşıyoruz sonuçta, normal olarak tırsıyoruz. Tırsmazsanız şaşarım, kendimden utanır buralardan kaçarım. Yaratıkların dizaynlarının da oldukça ürkütücü olduğunu hemen söyleyeyim. Özellikle ortalıkta "YALARIMMMM ABIIII" modunda dolaşan Licker adlı tiple ilk karşılaştığınız demo ve akabinde gelişen olaylar odanızdan hızla kaçmanıza yol açabilir. Tabii oyunun nimetlerinden faydalanmak için 3D ekran kartı şart. Aksi

Belim ağrıyoo!!



Oy belim oy oy oy!! Yaratık avlamak ne zor işmiş bea, sakat kalacaz sonunda bu abidik yaratıkları temizlicez diye.



Ooof of of!! Sen nerden çıktın beaa!! İstemiyom sizleri yaa, oynamıyom ben!!



Anaaa, iki dakka yatalım dedik şurada, her tarafı kapmışlar. Hişş, alooo!! Kalkın ulan, ben yatacam, belim ağrıyooo!!!



Masaj yapayım mı abüüüüüü ?? - Eeee, şey ben, sağol kardeşim. İşim gücüm var daha birsürü yaratık patlatmam gerekiyor... İMDAAAAAT!!

Muhabbet...


Bak şimdi, ondan sonra adam penguene demiş ki...


Ohahahahaaaa!!! Sus be oğlum, kasıklarıma ağrılar girdi. Çatlıcam şimdi gülmekten.


Anıaaaarrghh! Beğendin mi yaptığı oğlum. Yarıldık ortadan işte. Dağıldı karizma, kim alır beni böyle yarık bir şekilde haa?


Ohoo, Muharrem abi. Senin de muhabbetin hiç çekilmiyo haa...

takdirde oyunun çalışmadığını görüp sinir katsayınıza katsayı ekleyebilirsiniz. Benden söylemesi.

...çok kasar bazen biz editörleri.

Her ne kadar grafiklerin ve senaryonun güzelliğinden dem vurmuş olsam da, Resident Evil 2'de bazı mantık ve program hataları yok değil, var. Mesela, sevgili Capcom yetkilileri. Canım cicim sevgili senaristler. Oyunun ilk yarısının polis karakolunda geçtiğinin bilmem farkında mısınız? Eğer farkındaysanız, neden olabilecek en alakasız bilmeceleri buraya koydunuz? Sorarım size, hangi polis karakolunda üzerinde unicorn resmi olan bir para ile çalışan ve sizlere karo şeklinde bir anahtar veren havuz bulunur? Veya hangi karakolda kırmızı bir kristal tutan heykel vardır? Senaryo yazarken üç beş ve yedinin katları şeklinde düşünmekte fayda var bence, aksi takdirde böyle "oyunsu" durumlar ortaya çıkabiliyor.

Resident Evil 1'deki bir diğer saçmalık Resident Evil 2'de de devam ettirilmiş. Benim kısaca "sihirli sanduka olayı" dediğim bu saçmalık, üzerinizde taşıyabildiğiniz eşya sayısının çok kısıtlı olmasından kaynaklanıyor. Yanınızda en fazla sekiz parça eşya taşıyabiliyorsunuz (bu sayı sonra artıyor). Ama oyun boyunca bulduğunuz birçok nesne olacak, hepsini birden taşımanız da imkansız. Bu yüzden Capcom'daki zeki insanlar da tutmuş, sonradan kullanabileceğiniz eşyaları depoladığınız bir sandık icat etmişler. Ama işin garibi, bu sandıklardan oyun boyunca birçok yerde var ve birisine bir eşya koyduğunuzda gidip diğer sandıklardan alabiliyorsunuz. Yani aferim, bir oyunun gerçekçiliğin içine ancak bu kadar iyi edilebilir. Sağolun, varolun. Gerçi kısıtlı taşıma kapasiteniz yüzünden hangi eşya ve silahları alacağınıza karar vermek oyuna biraz daha stres katıyor, ama bunu yapmanın daha mantıklı bir yolu olabilirdi.

Resident Evil 1'den devreden bir diğer orijinallik de oyunun sadece daktilolar vasıtasıyla ve mürekkepli şeritler (Ink Ribbon) kullanarak kaydedilebilmesi. Birçoğunuzun hemen burun kıvıracağı bu özellik, bence çok iyi düşünülmüş. Kabul edin, her şüpheli durumda Save edip, her öldüğünüzde bir oda geriden başlamak bir oyundan çok şeyler götürüyor. Gerçi her yerde Ink Ribbon var, bunlar her istediğinizde Save etmenize yetecek kadar fazla. Ama Resident Evil 2'yi diğerlerinden ayıran öyle bir şey var ki, sırf o yüzden Save etmek istemeyeceksiniz: SECRET'lar.

Ama ara başlık atmasan da olmaz...

Tüm Japon oyunlarında olduğu gibi, Resident Evil 2 de ağzına kadar gizli karakter, bölüm ve özellikle dolu. Sırf bu yüzden oyunu bir kere bitirince bırakmıyorsunuz. Mesela, bu yazıyı yazmadan az evvel oyunu normal zorlukta Claire ile bitirdim ve C alarak Leon'un farklı ve daha zor bir senaryosunu serbest bırakmış oldum. Dikkat ederseniz C aldığımı söyledim, bu not oyunu oynarken kaç kere Save ettiğinize ve oyunu ne kadar sürede bitirebildiğinize göre değişiyor. Ben 4 saatte ve 12 kere Save ederek C aldım. A almak için oyunu 3 saatten önce bitirmeniz lazım. Tabii 12 kereden fazla Save ederseniz veya sonsuz silahlardan birisini kullanırsanız, notunuz düşecektir. Eğer A almayı başarabilirseniz, Claire ve Leon'dan farklı bir karakterin senaryosu açılıyor. Bunun ne olduğunu söylemiyorum, şimdilik sürpriz olarak kalsın. Zaten önümüzdeki ay tam çözümle birlikte tüm Secret'ları da detaylı bir şekilde anlatacağız.

Resident Evil 2'nin en zayıf kaldığı alan sesler. Sanıyorum Playstation'dan çevirirken grafikleri geliştirmek kolay, ama seslerin üzerinde oynama yapmak imkansız. Oyunun müzikleri gayet hoş ama özellikle adamınızın ayak sesleri hiçbir zaman gerçekçi gelmiyor. Ahşap bir koridorda ilerlerken odun kırar gibi, taş basamakları tırmanırken kafa atar gibi ses çıkıyor. Ufak bir ayrıntı ama oyun boyunca sürekli olarak karakterinizin ayak seslerini duymak zorunda olduğumuzu hesaba katarsak, bu detaya daha çok dikkat edilmesi gerekirdi diye düşünüyorum ben.

Oyunun bir diğer yanı ise oldukça kısa olması. Veya bana öyle geldi. Claire ile bitirmeden önce Leon ile oyunun yarısına kadar gelmiştim ve oraya kadar olanları zaten biliyordum. Ama senaryo bu noktadan çok önceleri dallandığı için biraz daha zorlaması gerekirdi diye düşünüyorum. Bir oyun 4 saatte bitirilebiliyorsa, benim ölçülerime göre komik derecede kolaydır. Neyse, şu yazıyı bitirince Leon'un alternatif ve ZOR seviye olan senaryosuna başlayacağım. O zaman görürüz hanyayı Konyayı, veya akla karayı veya günün spesiyalitesi neyse onu.... Tamam, sustum.

... darılır sonra büyük patron.

Resident Evil 2, Level Hit vermeyi gerçekten çok istediğim oyunlardan birisiydi. Ama olmadı olamadı, çünkü birkaç ufak tefek sorunu var ve Level Hit ödülünü almak da öyle her yiğidin harcı değildir. Herşeye rağmen, güzel bir oyun, hoş bir senaryo ve ürkütücü bir atmosfere sahip olan Resident Evil 2'yi hepiniz alıp oynayın. Pişman olmayacaksınız...... gibi klişe bir şekilde bitirmek istemiyorum yazımı ama, bitti bile. İnanmıyorsanız, bir sonraki cümleye bakın. L

Genel 8 Puan

Resident Evil 2 • Capcom • Action Adventure • 2 CD

İNCELEYEN : Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 170 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
RAM	: 24MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
Direct X6.X				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ✔ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Age of Empires
THE RISE of the ROME

Microsoft ismi, uzun zamandır hayatımızın bir parçası durumunda. PC kullanan herkes, eski DOS günlerini hatırlayanlar, Microsoft'un bilgisayar dünyasındaki yeri hakkında az çok bilgi sahibidirler. Aslında Microsoft'un yaptığı işletim sistemleri olmadan da, başka işletim sistemleri vasıtası ile (OS2, Unix, Linux...) çalışabilen bilgisayarlarımız, Microsoft'un DOS ve Windows işletim sistemleri sayesinde, biz zavallı ölümlülerin anlayabileceği dilde çalışma imkanına kavuşmuşlardır. Microsoft'un ancak para verip yazar tutsa isminin bu kadar çok yer alabileceği bu yazının konusu elbette Microsoft'un işletim sistemlerini övmekten ibaret değil.

Birkaç kısa yıl önce, MS-DOS ismiyle piyasa sürdükleri işletim sistemlerinin PC piyasasında neredeyse tekel haline gelip Microsoft'un başkanını günümüzün en zengin insanı yapmasına benzer şekilde, Microsoft'un bugün bilgisayar oyun pazarına giriş yapmasını sağlayan bir kaç oyunun da, emektar MS-DOS gibi, piyasada lider konuma yükselmesini yorumlayacak olursak, Microsoft'un yakında PC Oyun dünyasının lideri konumuna geleceğini kestirmek zor olmayacaktır. Yapay zekası ve müthiş atmosferi ile CLOSE COMBAT serisi zaten çoktan en iyi oyun unvanlarını toplamaya başladı. AGE of EMPIRES'ın (AoE) da ne kadar tutulduğunu ve ünlü olduğunu bilmemek için son birkaç yılı Ruslar'ın devamlı arıza çıkartan uzaydaki komedi tiyatrosu, MİR'de geçirmiş olmak lazım gelir.


Bir imparatorluğu yakıp yıkmak gibisi yoktur. Yaşasın alevlerin sıcaklığı.-Neron-

Herşeye Maydanoz MS...

AoE için piyasaya sürülen THE RISE OF ROME (Türkçesi, Tanrı'nın Roma'ya Yürü Ya Kulum Demesi) genişleme paketi, çalışmak için orijinal oyunun bilgisayarda kurulu olmasını gerektirmektedir. Dolayısıyla birinci oyunu oynamış olanlar genişleme paketinde hiçbir zorlukla karşılaşmayacaklardır.

Microsoft oyuna dört yeni uygarlık eklemek istemiş ve bu uygarlıkların, Carthaginian (Kartacalılar), Macedonian (Makodenyalılar), Palmyran (?) ve Roman (Asteriks ve Hopdediks'in bir yumrukta göğe fırlattığı lejyonerlerin ana vatanı.) olmasını kararlaştırmış. Her uygarlık için de yanlarına birer tane yeni kampanyayı eşantiyon olarak eklemiş.

Ayrıca bununla da yetinmeyen Microsoft oyuna beş yeni askeri birlik de iliştirmeyi akıl etmiş.

Armored Elephant: Zırhlı Fil anlamına gelir ki, tankların ataları olarak da görülebilir. Iron çağında, Stable'larla ve 1000 Food, 1200 Gold karşılığında Upgrade edilir.

Camel Rider: Bildiğimiz motorsikletli çetelerin, Camel marka sigara içenlerine verilen isimdir. Marlboro içenlere de Marlboro Rider denir. Bronze çağında motorsiklet kavramını tartışmaya


Savaş çok kanlı ve zor geçecek gibi görünmekte. Kontrollere en iyi hakim olan kazanacaktır.

açmak isteyenler, dergiye mektup yazabilirler. İtirazı olan var mı?

Fire Galley: Küçüklüklerinde kibritle oynayan yaramazların yetiştirilip vatana millete hayırlı deniz savaşçıları olması maksadıyla üretilmiş bu gemiler, düşman gemilerini yakmak için birebirdir. Iron çağında inşa edilebilen bu gemilere ulaşabilmek için, oyunun başındaki, "Full Tech Tree" özelliğini kapatılmış olması zorunludur.

Scythe Chariot: Eski Chariot birimlerinin daha gelişmiş halidir. Conversion olayına karşı çok dayanıklıdır ve düşman büyücülerini sinek gibi avlamak için kullanılır.

Slinger: Hukuğun ve demokrasinin henüz çok ilkel olduğu Tool Age'de, sapanla oynarken komşularının camlarını kıran küçük çocuklar, o zamanlar ıslahaneler icat edilmediği için, askeri okullarda eğitim görme cezasına çarptırılırlarmış. İşte bu çocuklar askeri akademiden mezun olunca, Slinger denilen

taş fırlatıcıları olurlarmış. Okçulara karşı +2 saldırı, misil silahlarına karşı +2 zırh üstünlükleri vardır.

Oyuna dört yeni teknoloji de eklenmiş:

LOGISTIC denilen teknoloji, askeri birimlerin Population sayısını yarım birim artırmasını sağlar. Yeni evler yapmadan, eskisinden iki kat daha fazla asker üretebilirsiniz.

MARTYRDOM, düşman birliklerinizi hiç beklemeden kendi saflarınıza çekmenize yarar, yalnız her düşman askeri karşılığında bir rahibinizi feda etmek zorunda olduğunuzu hatırlamalısınız.

MEDICINE, rahiplerin iki kat daha hızlı iyileştirme yapmasını sağlar.

TOWER SHIELD; Ballista, Helepolis ve misil silahlarına karşı piyadelerin zırhlarına +1 ekleme yapar.



Donanmanızın güçlü olması, düşmanlarınız için yeterince kanlı bir son hazırlamanıza yardımcı olacaktır.

...Yine Yapmış Yapacağını

Topluca asker üretimi, Gigantic diye adlandırılan yeni bir harita boyutu, yeni harita çeşitleri (Continental, Mediterranean, Hill Country ve Narrows.), bir birliğe çift tıklamanın ekran içindeki benzer birliklerin tümünü seçebilmesi, oyundaki diğer uygarlıkların onlarla karşılaşılana kadar kim olduklarının bilinememesi seçimi gibi güzellikler, oyunun yenilikleri arasında sayılabilir.

Microsoft bu kadar yenilik eklemeye zahmet ettiği için, ne yazık ki çok yorulup yapay zekayı geliştirmeye vakit bulamamış gibi görünüyor. Close Combat serilerindeki yapay zekanın gelişmişliği sayesinde övgü toplayan bir şirketin diğer oyununu, AoE'yi yapay zeka bakımından ihmal etmesi Multiplayer oyun oynama imkanı az olan oyuncuları eminim üzüyordur.

AoE, Microsoft'un üvey çocuğu mu?

Öyle sanıyorum ki, Microsoft, AoE'nin tek kişilik pazarda değil, Multiplayer oyun alemlerinde yükselmesini önemsiyor ve bu oyunla ilgili stratejisini bu yönde geliştiriyor. AoE'nin yapay zekasının tüm yakınmalara rağmen ısrarla geliştirilmemesinin mantıklı tek açıklamasının bu olduğu anlaşılıyor.

Microsoft'un elindeki devasa olanaklarla, çok ses getirecek, klasik olacak, hatta piyasadaki küçük şirketleri silip süpürecek mükemmel oyunlar yapması her zaman beklenirdi, ama Microsoft nedense dandirik Windows oyunlarından daha fazlasını yapmak için birinin kafasına silah dayamasını bekliyormuşçasına yıllarca bu beklentiye cevap vermedi. Sonra söylentilere göre, bir golf karşılaşmasında Bill'in kafasına golf topu çarpınca, "Hadi arkadaşlar, klooz kompat yapalım, eyç of empayırs yapalım, flayt simulatör falan yapalım, ne duruyoruz hadii!" demesiyle bu gün, zevkle oynadığımız Microsoft oyunlarına kavuştuğumuz dedikodusu etrafta dolaşıyor. Topu atan her kimse elleri dert görmesin ama, şimdi de sabırla, Bill'e "Hadi arkadaşlar, bu sefer de eyç of empayırsın artifikıl intellıcınsını geliştirelim!" dedirtecek başka bir golf topunun çarpmasını bekliyoruz.



Duvarları iyi kullanabilirseniz, küçük çatışmaları ekonominizi etkilemeden geçiştirebilirsiniz.

Genel 8 Puan



AOE - Rise of the Rome Microsoft / RTS / 1 CD

İNCELEYEN : Cem Şancı

SİSTEM	Windows 95/98-NT0.4	HD Alanı	40 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 75	CD-ROM	4Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★
RAM	16MB	MULTIPLAYER	28.8 Modem	ATMOSFER	★★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick — LEVEL CD : Eylül 98

Myth 2 Soulblighter

THE FORGE



Monday April 27, Thursis

Soulblighter has done the unthinkable. With his army scattered in disarray, he fled up through the Eye of Thursis and into the very bowels of the earth. I can hardly blame him. The sight of Alric hacking his way through the enemy, Balmung flashing in his hand, caused many of our own men to stand aside in awe.

If it were anyone other than Soulblighter, I am sure we would just wait outside the volcano until they had been roasted alive or had ... to the poisonous vapors. ...nately, he has survived worse, and we must follow him.

None of us are foolish enough to believe that Soulblighter fled because he fears us. If he plans on dying it will not be quietly or alone.

Alric believes he has deliberately chosen this place for his final stand. Whether or not he will be able to escape the cataclysm he plans

Myth üç boyutlu strateji diye yeni bir kavramın icat edilmesine sebep olmuş bir oyundur. Şimdi ise, başarılı oyunların devamı yapılmalı kuralına uygun olarak, ikinci bölüm karşımızda. Fakat zaten bu aralar hep devam oyunlarıyla karşılaşıyoruz, belki programcılar yeni fikirler bulmakta zorlanıyordur, kimbilir?



Tamam, itiraf ediyorum, Myth ilk defa piyasaya çıktığında ve elime geçtiğinde oynamadım. Ama bunun suçlusu ben değilim, hayır kesinlikle! Daha o zamandan üç boyutlu grafik hızlandırıcı kartları ortamı hızla işgal etmeye başlamıştı, Myth bunlardan bir tane istemekle kalmıyor, ayrıca aşırı güçlü bir de işlemciye ihtiyaç duyuyordu. Oyunu kurup oynamaya kalktığımda kelimenin tam anlamıyla bir şok yaşamıştım, gariban bilgisayarım saniyede ancak birkaç karelik bir hızla oyunu çalıştırabiliyordu. Şimdi, sizi bilmem ama, hayatta yalancı ve ikiyüzlülerden daha çok nefret ettiğim birşey varsa, o da yarım yamalak çalışan oyunlar ve onları çalıştıramayan sistemlerdir. Bu yüzden ilk oyunu oynayamadım, ben düzgün bir sisteme Upgrade ettiğimde ise o çoktan tarih olmuştu. Oyun piyasası böyledir, bugün muhteşem olan yarın vasat sayılabilir. Neyse, sonuç olarak ilk oyun hakkında pek bir fikrim yok, nedir, neye benzer, bunları ancak kulaktan dolma bilgiler sayesinde biraz biliyorum. Bu yüzden Myth 2: The Fallen Lords yazmam için bana verildiğinde biraz sıkıldım, tarihini pek bilmediğim konularda fikir yürütmekten her zaman kaçınmışımdır, ancak belki böylesi daha iyi olacak.

Neden Buradayız?

Pekala, öncelikle oyunu çalıştırmak için nasıl bir donanım gerekeceğine bakalım. İşletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor, İşlemci ise en az Pentium 166 ya da daha üzeri olmalı. Ancak burada küçük bir detay var, çok güçlü bir grafik kartına ihtiyacınız olacak, tercihen 3Dfx bazlı bir karta. Aksi takdirde hem bazı özel efektleri göremeyecek hem de oyunu oynanabilir bir hızda çalıştıramayacaksınız. Tabii aynı durum işlemci için de söz konusu. Ben 200 MMX kullanarak test ettim, normalde bu işlemci pek yeterli değil, ancak bir Diamond Monster yardımıyla idare edecek bir performansa ulaşabildi. Yine gereken hafıza en az 32 MB, ancak tabii tavsiye edilen 64 MB RAM. Burada şunu hatırlatmalıyım, eğer eski Pentium işlemcilerden kullanıyorsanız size gereken en fazla RAM miktarı 64 MB olacaktır. P II sistemlerde ise 64 MB üzerine çıkmak iyi sonuçlar verir, aklınızda bulunsun. Oyun klavye ve Mouse yardımıyla oynanıyor, ayrıca ses kartı gibi artık standart olmuş donanım ihtiyaçlarına değinmeye gerek yok herhalde. Kurulum ve çalıştırma için en az 6x bir CD-ROM sürücüye, ayrıca sabitdisk üzerinde yaklaşık 110 MB kadar boş alana ihtiyacınız olacağını hatırlatmalıyım. Tabii Myth 2 Net üzerinde Multi-player oyunları da destekliyor, eğer gerekli bağlantı olanaklarına sahipseniz.



Yürüyen Cesetler

Myth 2: Soulblighter tür olarak gerçek zamanlı bir strateji, yani RTS, ancak ilkini görmemiş olanlarınız hemen Red Alert kopyası bir şey sanmasın. Burada savaş alanına üs kurup maden çıkarmak ve tank üretmek söz konusu değil. Peki üs kur-



madan nasıl olacak bu işler? Şimdi, öncelikle konunun geçtiği döneme bir bakalım. Myth dünyası çoğu FRP evreninden pek farklı değil, Orta Çağ dönemini andıran yapıya sahip bir krallık ve ışıkla karanlık arasında zaman zaman şiddetlenen bir savaş söz konusu burada. Haliyle dostlarınız ve düşmanlarınız da bu sihirli dünyaya uygun tipler, tabii çok fantezi tipler beklememek gerekli. Çünkü yapımcılar oyunda belli bir korku ve gerilim yaratmaya çalışmışlar. Konu şöyle; ilk oyunda ülkeyi tehdit eden karanlık güçler yenilgiye uğratılmış, halk tekrar barış içinde yaşamaya başlamıştır. Doğal olarak kolluk kuvvetleri ülkede devriye gezmekte, güvenliği sağlamaya çalışmaktadır. Yine birgün tecrübeli bir birlik sınır ve yolları denetlemek için uzun bir devriye gezisine çıkmıştır, yolları üzerindeki bir köye uğradıklarında gördüklerine inanamazlar. Köy ağır saldırı altındadır ve halk acımasızca katledilmektedir, ancak saldırganlar sıradan haydut ya da yağmacılar değildir. Yürüyen ölülerden oluşan bir grup adeta kabuslardan çıkıp gelmişçesine önlerine gelen her şeyi ezmektedir. Askerler köyü kurtarmak için savaşa dalarlar ve işte böyle başlar en kötü karanlık lordu Soulblighter'ın gelişinin öyküsü.



Soğuk Çelik

Önce savaş alanını şöyle bir dolaşalım. Burada haritaların üç boyutlu olarak tasarlandığını görüyoruz. Bu durum savaşı izlememizi sağlayan kameranın da büyük bir hareket serbestisine sahip olmasını gerektiriyor. Tüm alan üç boyutlu olarak çizildiğinden, nesnelerin yüksekliği ve derinliği mevcut, bu durumda mesela bir binanın arkasına giren düşmanı görmek için kameranızı uygun konuma getirmek zorundasınız. Ancak birimler iki boyutlu Bitmap olarak tasarlanmış. Bu durum her ne kadar grafik kaliteyi düşürse de, sisteminizin akıl sağlığı açısından iyi, çünkü ekranda aynı anda bol miktar karakter bulunabiliyor. Kamerayı Mouse yardımıyla ya da klavyeden hareket ettirmek mümkün, aynı şekilde birimlere kumanda etmek için de ekrandaki komutları kullanabilir ya da klavyeden belli tuşlara basabilirsiniz. Oyunun Tutorial kısmı tüm bunları ayrıntılı bir biçimde size göstermek için tasarlanmış, ayrıca eğer isterseniz tuş kombinasyonlarını değiştirebilirsiniz. Şimdi gelelim kullanacağınız kuvvetlere. Belli birkaç birim türü mevcut, piyadeler temel savaş kuvvetlerinizi oluşturuyor; kılıç, kalkan ve ağır zırhlarla donanmışlar. Sonra tabii okçular mevcut, bunlar ekstra silah olarak yangın okları kullanıyorlar. Bir diğer önemli ünite Dwarf, yani cüceler. Bu küçük dostlar özellikle molotof kokteyli ve tahrip kalıplarıyla oynamayı çok seviyorlar, ancak dikkat, patlayıcıları belli bir alanı etkiliyor ve yağmurda fitilin sönmesi çok sık yaşanan bir problem. Ayrıca Fireball atan büyücülere ve iyileştirme gücü olan şaman doktorlara da oyun içinde kumanda etme fırsatı bulacaksınız. Köylüler, tavuklar, domuzlar gibi şahıslar size saldırmıyorlarsa öldürmeyip korumanız gerekli. Düşmanlarınız ise bir seri alışılmış zombi, iblis ve insan savaşçılardan oluşuyor; hepsinin zayıf bir noktası olduğu gibi, güçlü yanları da var.

Alev Topu

Görevlerin yapısı belli bir senaryoya uygun olarak büyük değişiklik gösteriyor, her seferinde size kullanmanız için bir grup asker veriliyor. Eğer bunları hayatta tutmayı başarabilirseniz, bir sonraki görevde de çok daha tecrübeli olarak sizin yanınızda kalıyorlar. Bir görevde kasabayı işgalden kurtarırken, sonraki görevde yürüyen ölüleri etrafa salan kötü baronun şatosuna saldırıyorsunuz. Ancak tüm bu görevlerin çok sıkıcı bir yanı var, aslında hemen hepsi önceden hesaplanmış, "kurulanmış" görevler. Bitirmenin genelde tek yolu var; tıpkı film gibi, eğer senaryoya uymayıp kafanıza göre takılmaya kalkarsanız başınız beladan kurtulmuyor. İnsan kendini muzaffer bir komutandan ziyade, ipleri ne yana çekeceğini bulmaya çalışan bir kuklacı gibi hissediyor. İyi stratejiler bu duyguyu yaşatmaktan kaçanlardır, ama tabii oyun yine de oldukça güzel, sadece bir kere bitirince, bir daha oynamayı isteyeceğinizi sanmam. İşte bu yüzden programa bir de harita ve görev editörü eklenmiş, bu sayede kendi görevlerinizi yapabilmeniz mümkün, tabii eğer zahmet edip de uğraşırsanız. Genel olarak Myth 2 iyi bir oyun, grafikler bazen biraz soluk kalabiliyor, oyun esnasında fon müziğinin olmaması atmosferi biraz düşürüyor ve değişken kamera açılarına alışmak zaman istiyor. Ayrıca biraz güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacağını da unutmayın. Şahsen ben strateji dalında henüz Starcraft'ın tahtını sarsacak bir oyun göremiyorum ama, özellikle fantezi dünyasının meraklıları için Myth 2 oynaması zevkli olacak bir yapım. L

Genel 8 Puan



Myth 2 • Bungie • RTS • 1 CD

İNCELEYEN	: War Lord				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 110 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 6Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
RAM	: 32MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
Direct X6.X				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ☐ Joystick **LEVEL CD : Şubat 99**

Carnivores

Elinize çifteyi alıp geyik avlamak kolay, aynı şeyi bir de dinozorlar üzerinde deneyin de görelim.

Geçen yıl içinde yeni bir oyun türü oldukça popülarite kazandı: Av oyunları. İngiltere oyun listelerinde birçok oyunu geride bırakarak uzun süre satış listelerinde bir numarada kalan, genellikle geyik, güvercin gibi son derece zararlı (!!!) hayvanları avlamaya yönelik bu oyunların neden bu kadar tuttuğunu ben de dahil olmak üzere, hiç kimse anlayamadı. Özellikle Wizard Works'ün yaptığı Deer Hunter o kadar tuttu ki, üstünden bir sene geçmeden üç oyunluk bir seri haline geldi. Hatta işin iyice suyunu çıkartıp, geyiklerin insanları avladığı Deer Avenger adlı bir oyun bile yaptılar (Level Şubat CD'sinde demosu vardı). Oyunun oynanışı çok basitti. Basit bir haritanın üzerinde sağa sola rasgele tıklayarak ilerleyip geyik izleri bulduğunuz yerlerde put gibi hareketsiz duruyor, görüş alanınıza bir geyiğin girmesini bekliyordunuz. Bahtsız bir tanesi gelince de tetiğe basıp vuruyordunuz. Ne kadar da zevkliymiş!!! Bu oyunlar, saçmalığın sınırlarını zorlamaktaydı. Carnivores da WizardWorks'ün bir başka av oyunu, ama Deer Hunter rezaletiyle alakası yok. Hatta bazı temel sorunları olmasaydı bir klasik bile olabilirdi.

Geçen gün ava gittim abi...

Carnivores, alıştığımız (yani WizardWorks'ün bizi alıştırdığı) av oyunlarından oldukça farklı. İlk önce, avladığınız hayvanlar bakımından çok farklı. Tek silahı boynuzları olan geyiklerin yerine, şimdiye kadar dünya üzerinde yaşamış olan en korkunç avcıları avlamaya çalışıyoruz: Dinozorları. Tabii dinazor var, dinazor var. Hepsi etobur olacak değil ya, etrafta birçok otobur dinozor da bulunuyor, ama bunları da avlamanın hiç kolay olmadığını söyleyeyim size. Hayvanların sizi farketmek için kullandıkları üç duyuları var : Görme, işitme ve koku alma. Otoburların çoğu görme ve işitme yönünden güçlüyken, etoburlar koku duyularına güveniyorlar. Bir kere peşinize düştüler mi de hangi deliğe girdiğiniz farketmiyor, sizi arayıp buluyorlar. Zaten etoburları avlarken avcı değil de av modunda oluyorsunuz. Birisi sizi yakaladı mı, hayvanın dişlerinden kürdanla ayıklıyorlar.

Carnivores, grafik yapısı olarak Wizard Works'ün önceki av oyunlarından oldukça farklı, bunun en büyük nedeni Wizard Works tarafından değil, adı daha önce duyulmamış bir Rus ekibi tarafından yapılmış olması. Konu ise şöyle bir şey; Gelecekte bir gün insanoğlu uzayın el değmemiş bölgelerini araştırırken, çoğunlukla adalardan oluşan bir gezegen bulunur. Ve bilin bakalım bu gezegende kimler yaşamaktadır? 650 milyon yıl önce hala tam olarak anlaşılamayan bir sebepten aramızdan göçüp gitmiş olan dinozorlar. Peki onları yeniden bulan insanoğlu ne yapıyor? Bu hayvanların sürmekte olduğu yaşam biçimine saygı duyup onları yalnız mı bırakıyor? Onları inceleyip hayatın geçmişi hakkında bilgi edinmeye mi çalışıyor? Hayır, bilemediniz, hiçbiri. Her zamanki küstahlığı ve yaşama olan saygısızlığıyla bu gezegeni av parkı olarak ilan ediyor ve kendi halindeki hayvanları öldürerek para kazanmanın yolunu buluyor. Biz de bu gezegene gelip birkaç canavar (!!!!!) öldürmenin zevkine varmayı amaçlayan bir avcıyı yönetiyoruz.

Sen ayıyı oyala, ben ateş ederim!!

Oyuna başladığınızda adınızı girip ana menüye ulaşıyoruz. Buradan oyuna geçebilir, ekran ve ses ayarlarını yapabileceğiniz Options ekranına uğrayabilirsiniz. Ama bu ekranın en ilginç kısmı Trophy Room. Av maceralarınız sırasında öldürdüğünüz hayvanları doldurulup heykel gibi ortalığa dikildiği bir oda burası. Her avın büyüklüğü, kaç metreden vurulduğu, hangi silahla vurulduğu gibi istatistiklerin de görülebileceği bu üç boyutlu odada istediğiniz kadar gezip yaşama duyduğunuz saygısızlığı iyice pekiştirebilirsiniz. Neyse...

Ana menüden Hunt seçeneğini seçtiğiniz ve oyuna başlama girişiminde bulunduğunuzu varsayalım. Karşınıza çıkacak olan ekranda avlanmak istediğiniz adayı, av silahınızı ve avlayacağınız dinazor türünü belirliyorsunuz. Toplam üç çeşit silah, avlanabileceğiniz altı ada ve avlayabileceğiniz yedi dinazor çeşidi var. Ama oyundaki puanlama sistemi sayesinde bunların hepsine aynı anda ulaşamıyorsunuz. Dinazor avlayarak elde ettiğiniz puanlar arttıkça Novice, Advanced ve Expert seviyelerine ulaşı-



yorsunuz. 100 puan toplayınca Advanced seviyesine ulaşıyorsunuz, böylece dürbünlü tüfek, iki yeni dinazor (Triceratops ve Velociraptor) ve iki yeni adayı seçebiliyorsunuz. 300 puan alıp Expert seviyesinde ise yeni bir ada ve dino alemlerinin kralı olan Tyrannosaurus Rex serbest kalıyor. Böyle bir puanlama sistemi kullanarak oyuna olan ilgiyi uzun süre canlı tutmaya çalışmışlar, yine de pek başarılı olamamışlar.

Oyuna başlamadan önce yapacağınız son şey, istediğiniz av teçhizatını seçmek. Hangi yardımcı av aletini alacağınız size kalmış, hepsinin artı ve eksi yönleri var.

Tranquilizer : Vurduğunuz dinazoru öldürmez, sadece uyuşturur. Ama uyuşturduğunuz hayvanlar ödül odanıza götürülmez. Her vurduğunuz hayvandan yüzde 25 fazla puan alırsınız. Bütün silahlarla birlikte kullanılabilir.

Cover Scent : Kokunuzu gizler. Koku alma duyusu gelişkin olan etobur dinazorları avlarken çok işe yarar. Ama her avdan aldığınız puan yüzde 20 düşer.

Camouflage : Çevrenizden ayırdedilmenizi ve görülmenizi zorlaştırır. Puanınızı yüzde 15 azaltır.

Radar : Oyun sırasında TAB'a basınca çıkan haritada, avlamak üzere seçtiğiniz hayvanlar yeşil noktalar halinde gözükür. Özellikle oyuna ilk başlayanların bunu alması lazım, çünkü dinazorlar varlığınızın en ufak belirtisinde toz oluyorlar ve tekrar bulmanız çok zor oluyor. Bu yüzden radarı mutlaka alın. Puan -yüzde 30 tabii ki.

İnanmazsın, tam 4,5 metre boyundaydı...

Oyuna geçince kendinizi gayet güzel bir ormanda (veya kumsalda, artık hangisini seçtiyseniz) bulacaksınız. İlk iş olarak etrafınızda çoğunlukla embesil otoburlar olduğunu farkediyoruz. Moschops, Galimius ve Dimorphodon adlı bu dinazorları boşuna vurmayın, çünkü bunlara puan yok. Ayrıca, merminiz de gayet kısıtlı (seçtiğiniz silaha göre altı veya sekiz adet) ve etrafta mermi bulmak gibi bir şansınız yok. Cephaneniz bittiği anda ESC'ye basıp adadan ayrılmanız gerekiyor. O yüzden, radar aldıysanız TAB ile haritadan avınızın yerini belirleyin (almadıysanız ALT'a basarak avladığınız dinazoru çekecek bir ses çıkartabilirsiniz) ve alttaki pusuladan yönünüzü belirleyip avınıza doğru ilerleyin. Belli bir mesafede durup B ile dürbünü çıkartın ve hareketlerini izleyin. Sağ alttaki yuvarlak içindeki ok rüzgarın yönünü gösteriyor, mümkünse rüzgarı önünüze alın, yoksa bütün et yiyiciler başınıza üşüşür.. Neyse, avınızı ürkütmeden farenin sağ tuşu ile silahınızı çekin, (umarım avladığınız dinazorun neresinden vurulduğunu biliyorsunuzdur) nişan alın ve tetiğe basın. Ne oldu? Iskaladınız değil mi? Olsun, zaten oyun ilk başta çok zor gelecektir, daha sonra giderek usta bir avcı olacaksınız. Ama oyunun genel mantığı şu: Avının yerini tesbit et, rüzgarı önüne al, en uygun anı kolla ve ateş et. Hepsi bu.





Oyunun grafikleri çok güzel, özellikle iki ay önce incelediğimiz Trespasser'dan. Gayet akıcı, anlaşılır mekanlar, dinazorlarda mükemmele yakın bir animasyon sistemi, hatta güneşin bulutların arasına girdiğinde ortamın gölgelenmesi bile unutulmamış. Sesler de mükemmel, çoğunlukla tropik bir ormanda safari yaptığınıza inandıracak kadar iyi. Rüzgar, böceklerin vızıldanması, yakından geçen bir dinazorun ayak sesleri, etoburların uzaktan gelen bağırtıları ortamı süper gerçekçi kılıyor. Peki o zaman, nedir eksik olan? Neden 9 veya 10 değil de sadece 7 puan? Nedenini bir önceki paragrafta söyledim. Bütün yaptığınız avı bulmak, nişan almak, ateş etmek. Bir amaç, ulaşılacak bir son yok. Tamam, puanlama sistemi sayesinde yeni bir silah ve üç yeni dinazora ulaşmaya çalışıyorsunuz, ama bunu başarmanız da en fazla iki saat alıyor. Eee, sonra? Amaçsızca etrafta dolanıp sağa sola ateş ediyorsunuz. Yani oyunda bariz bir ATMOSFER eksikliği var. Yani ne bileyim, oyunu oynarken iyi de, sırf Carnivores oynamak için bilgisayarı açmak veya 1 saat geç yatmak istediğim hiç olmadı. Ama mesela Half Life öyle miydi, eve gelip 11'de bilgisayarın başına otururdum. Saate bakma ihtiyacı duyduğumda ise (genellikle açlık veya susuzluktan) dehşetle saatin sabah beşi geçtiğini görürdüm. Carnivores'u bir saat oynadıktan sonra ise içimde acaip bir şekilde Gerçeğin Ötesinde oynayıp tam çözümünü yazma isteği oluştu. Bilmem anlatabildim mi? L

Genel 7 Puan



Carnivores Wizard Works/Av Simulasyonu/ 1 CD

İNCELEYEN	: Sinan Akkol				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 85 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 150	CD-ROM	: 8 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 32MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆

DESTEKLENENLER : ☑ 3Dfx ☐ D3D ☐ Joystick LEVEL CD : Ocak 99

Jeff Wayne's The War of The Worlds

HG Wells'in 1898 yılında yazdığı ve Mars gezegeninden gelen uzaylı yaratıkların dünyayı işgalini anlatan bilim kurgu romanı, yazılmasından bu güne kadar geçen yüz yıl içinde dünyayı tam üç kez salladı.

1960'ların sonunda, işgüzar bir radyo programcısının bu eski ve unutulmuş romanı radyodan yayınlamak isteği, radyo dinleyicileri tarafından tam anlaşılamayınca, evlerindeki radyolarından duydukları, "Marslılar dünyayı işgal ediyor, Marslıların savaş araçları şehrin sokaklarında dolaşıp, her yere ateş açıyor. Mermilerimiz, Marslılara işlemiyor..." anonslarını gerçek sanan yöre halkı panik içinde, ellerini havaya kaldırıp sağa sola sallayarak, oraya buraya kaçışmaya başlamışlardı.

Yaklaşık on sene sonra, 1978 yılında, Jeff Wayne isimli şahsiyet tarafından hazırlanan bir müzikale konu olan roman, müzikal'in kopyaları sekiz milyon (sayı ile, 8.000.000) satınca, o güne değin görülmemiş bir başarının da sahibi olarak dünyayı bir kez daha sallamıştı.

Yaklaşık yirmi sene sonra, yani, bu günlerde ise, HG Wells'ın ünlü romanı dünyayı üçüncü kez sarsmaya aday olacak biçimde, bilgisayar oyunu olarak GT Interactive tarafından piyasaya sürüldü.

Jeff Wayne's The War Of The Worlds'ü (TWOTW), sıralı tabanlı stratejik ve gerçek zamanlı taktik savaş bölümlerinden oluşan bir strateji oyunu olarak tanımlanabilir. Startejik savaş kısmında, 1800'lerin sonunda İngiltere haritası üzerinde, ordularınıza ve ekonominize bir şekil vermeye çalışırken, taktik savaş kısmında, stratejik harita üzerinde, birbirlerinden ayrılmış şehirlere zoom yaparak, düşmanla 3 boyutlu haritada Total Anhilation tarzında kapışmaya dalıyorsunuz.

Oyunun iki kısmı da, birbirinden önemli olduğu için, sıralı tabanlı stratejik haritada da, gerçek zamanlı taktik haritada da başarılı olmak son derece önemli. Ama, aramızda kalsın, taktik haritada fazla başarılı olamasanız da, İngiltere haritası üzerindeki stratejik savaşınızı yeterince iyi yürütebilirseniz, düşmanınızın gözlerini oyup boynunuza kolye, derilerini yüzüp salonunuza döşeme yapabilirsiniz.

Salak Marslılar!

TWOTW'un hikayesini kısaca anlatmak gerekirse, Marslılar günün birinde "hadi şu dünyayı işgal edelim de sefil dünyalıların kanlarını içip içip güzelleşelim..." diyerek Londra'ya ufak çaplı bir indirme yaparlar. Mars'taki piramitlerinden, Londra'ya gönderdikleri savaş araçlarının etrafı dağıtmasını seyrederken, "Aman aman, ne de ilkel yaratıklarmış bu insancıklar, ne de güzel öldürüyoruz hepsini..." diye birbirleri ile şakalaşan Marslı genareller, savaş araçlarının aniden yok edilmesi ile birlikte şok olurlar ve sefil dünyalıların savaş teknolojilerinin tahmin ettiklerinden çok daha güçlü olduğunu anlarlar. Yeni bir plan hazırlayarak, işgale kuzeydeki savunması zayıf şehirlerden başlamaya ve gittikçe güçlenerek güneye doğru ilerlemeye karar verirler. Böylece Scotland'a güçlü bir indirme yaparak oyunu başlatırlar. Bu aşamada kontrolü ele alan oyuncu, seçtiği tarafa göre, değişik stratejiler uygulamak zorunda kalacaktır.

Stratejik savaş ekranında bulunan iki kontrol mekanizmasından sağ üstteki saat konsolu oyunun zamanını kontrol etmeye yardımcı olmaktadır. Harita üzerindeki ayarlamaları yapmak için zamanın akışını bu konsol yardımı ile durdurmak gerekmektedir ancak zaman durdurulduğunda, saatin sarkacı stress yapıcı bir biçimde sallanmaya devam ettiğinden, her an Marslıların tepenize bineceği hissini üzerinizden atamamanız, oyunun güzel yanlarından yalnızca biri.

Sağ alttaki konsol ise, harita üzerindeki birlikleri, fabrikaları ve kaynakları görmek için tasarlanmış üç button ile yeni teknolojiler geliştirebilmek için yapılacak araştırmaların belirlendiği araştırma ekranına geçişi sağlayan bir buttondan oluşmaktadır.



Oyun, benzer strateji oyunlarının tam aksine, iki tarafa da eşit güçler vermemiş. Yani, oyun başlarken Marslıların elindeki, cehennemden çıkmış Heat Ray silahları ile donanmış dev öncülerle, zavallı ingilizlerin elindeki yegane silah, tank bozuntusu ve Türkçesi, üzerlerine tenis topu fırlatıcısı yerleştirilmiş tekerlekli teneke kutu anlamına gelen Armoured Lorrie'leri kapıştırmak, Lorrileri kullanan mürettebatı intihar etmeye zorlamakla aynı anla-

nına gelmektedir. Bu eşitsizlik o kadar belirgin ki, üç tane Marslının üzerine yirmi beş tane Armoured Lorrie gönderdiğinizde şansınız varsa, üç Marslı leşine karşılık, sağlam bir yada iki aracınız kalabiliyor. Tabii zaman geçtikçe hem insanlar hem de Marslılar, yeni teknolojiler geliştirip yeni savaş araçları ve binalar üretebiliyorlar ama bütün oyun boyunca güç dengesinin daima Marslılar tarafında olduğunu söylemek hiç yanlış olmaz. Biraz da bu nedenle, oyunu Marslılar tarafından oynamak hem daha kolay hem de daha zevkli görünüyor. Ama tabii, Marslılar her ne kadar insanları düpedüz harcıyorlarsa da, İngilizleri yönetip, doğru stratejilerle imkansız bir düşmanı yenmenin zevki, bu oyunu alacak oyuncular için ilk neden olmalıdır.

Ne diye geldiniz İstanbul'a?

Marslıları yenmenin ve oyunu kazanmanın yolu, Scotland'daki ana üslerini başlarına yıkmakla mümkünken, Marslıların oyunu kazanması için, Londra'yı ele geçirmeleri yeterli olmaktadır. Oyunun başında İngiltere etrafına dağılmış küçük İngiliz birlikleri, cehennemden kaçar gibi büyük bir hızla kuzey ve orta İngiltere sınırındaki dar bölgede tüm güçleri ile bir direniş oluşturmak ve Marslıların bu hattın güneyine geçmelerini önlemek zorundadırlar. Ardından, güneyde kalan ingiliz topraklarında çok güçlü bir endüstri oluşturup, zırhlı araç ve savaş gemisi kayıplarını hızla kapayacak ve yeni teknolojiler geliştirebilecek duruma geçmeleri gerekmektedir.

Grafik, müzik ve atmosfer açısından çok başarılı bir çalışma olan TWOTW, gerçek zamanlı tatktik savaştaki bir kaç eksikliği ile oyun severleri üzecek gibi görünüyor. 3 boyutlu taktik harita güneşin durumuna göre aydınlanıp kararıyor, gece savaşlarında araçların farları,yer şekilleri, binalar ve diğer araçlar üzerinde dinamik ışık efektleri yaratıyor ve çok güzel görünüyor olsa da, sıra oynamaya gelince iş bir hayli zorlaşıyor. Diğer RTS'lerin aksine birlikleri gruplama özelliği bulunmadığı için sadece mouse ile çizilen bir dörtgenin içindeki birlikleri seçmek mümkün olabiliyor. Özellikle İngilizleri yönetirken, çok kalabalık bir ordu ile saldırmak zorunlu olduğundan, bu eksiklik bir hayli soruna eden oluyor. Atmış, yetmiş tanktan oluşan devasa birliklerinizin ufak bir kısmını düşmanın üzerine gönderip geri çekerek, marslıları, diğer tankların ikiye ayrılarak yarattıkları bir tuzağın ortasına çekmek istediğinizde, ortaya öyle bir kargaşa çıkıyor ki, siz kontrolü tekrar ele alana kadar, topu topu üç dört tane kıytırık marslı en gelişmiş tanklarınızın ve gemilerinizin icabına bakıveriyorlar. Bu sakıncadan dolayı taktik savaş kısımındaki tek taktik, bütün güçlerinizi bir anda seçerek, önden ölümüne saldırmak oluyor. Bu kadar güzel bir oyunda uygulayabileceğiniz taktiklerin sayısı bu kadar az olunca insanın canı biraz sıkılıyor. İkinci bir eksik de, stratejik harita ile taktik harita arasındaki geçişlerin çok uzun sürmesi ve hiç save komutunun bulunmaması. Oyun her savaş öncesinde ve oyundan her çıkıldığında otomatik olarak save ediliyor ancak Marslılar tarafından harcanmanın çok kolay olduğu bu oyunda oyuncuya hiç save insiyatifi verilmemesi, zorluklara zorluk katıyor. Araçların, binaların ve bölgelerin üzerine sağ tuşla tıklanıldığında, çıkan menüden değişik işlemler yapılabilmesi sağlanmış ve bu sistem ekranın tümünün oyun haritası olarak kullanılmasına olanak vermiş. Beş yaşında bir çocuğun bile kolayca anlayabileceği, sağ tuşa bas, menüyü çıkar ve kuracağın binayı, üreteceğin silahı seç sistemi, oldukça kullanışlı yalnız, taktik savaş ekranında, özellikle hararetli bir savaş anında, özel yetenekleri bulunan bir aracın menüsünü çıkarmak için seçtiğiniz tüm birimleri bırakmak ve özel bir aracı, onlarca aracın içinden belirleyip, sol tuşla seçmeye çalışmak, ardından sağ tuşla menüyü çıkartıp, seçim yapmaya çalışmak ve sonunda yine tüm orduyu tekrar seçmek için mouse ile cebelleşmek insanı yoruyor hatta kontrolü kaybettirebiliyor. Ama hakkını da vermek lazım, oyun yine de büyük bir zevkle oynanıyor.





Cillop gibi Mars yetmedi mi?

Rage Software tarafından geliştirilen Jeff Wayne's The War Of The Worlds'ü, birbirinin kopyası olmaktan öteye gidemeyen stratejiler üretmekle meşgul oldukları için başlarını kaşıyacak vakit bulamayan oyun geliştiricilerinin akıllarını başlarına getirecek kadar başarılı ve atmosferik bir çalışma. Oyunun film gibi demoları da kaçırılmayacak derecede güzel. Sonuç olarak, TWOTW, RTS alanında yeni bir çığır açması beklenecek bir oyun. Bundan sonra hiç kimsenin, bölüm aralarında ekrana çıkan gösterişli bir demodaki, gösterişli bir komutanın, "Şimdi senden istediğimiz, şu bölgeye gidip, üç tane fabrika, dört tane rafineri, beş tane jeneratör inşaa etmen, en az altı tane tank üretmen ve bölgedeki düşman aktivetisine son vermen!" diye emir verdiği oyunları oynamak isteyeceğini sanmıyorum. TWOTW ile nereye nezaman saldırılacağı, nereye kaçtane bina yapılacağı, hangi birimden ne kadar üretileceği ve bunların nerelere gönderileceği gibi stratejik kararlar tamamen oyuncunun kontrolüne bırakılmış ve de çok iyi yapılmış. TWOTW'ı gördüğümde, 90'ların başında Dune2'yi gördüğümde duyduğum heycanı aynen yaşadığımı hissettim. Kısacası, oynamayan kaybeder. Son sözüm budur! L

Genel 8 Puan



War of The Worlds • GT Interactive • RTS • 2 CD

İNCELEYEN	: Cem Şancı				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 120 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick LEVEL CD : Verilmedi

X-Games Pro Boarder


Özgür olmak için uçmaya, uçmak için kanatlara ihtiyacınız yok. Sadece Snowboard yeter...


Şu ana kadar ilginç spor görüntülerinden tanıdığımız bu Punkçı arkadaş artık Snowboard'ı ile birlikte bilgisayarınızın içinde

Gencim, bir iş sahibiyim, okuyorum, hayattan daha fazla ne isteyebilirim ki. Tabii ki daha fazla heyecan ve varsa bir fincan adrenalin

Tam da kuşlar, böcekler, çiçekler havasına girmiştim. Yapılır mıydı bu benim gibi bir delikanlıya. Tam da Lara'dan ayrılma fikrine kendimi alıştırıp, gerçek dünyaya, güneşli ve güzel olana, savaş ve yıkım olana değil, dönmeye karar vermişken. Ne güzel kendimi sokaklara vuracak, tüm kış boyunca yapmadığım kadar yürüyecektim. Ne de olsa geceler ve bilgisayarım halen benimdi. Ama Sinan bana bunu yaptı. Evet hakim bey, Sinan Akkol'dan şikayetçiyim, hayatımın baharında güneşimi söndürdü o benim. Yani kısacası bana al sana X-Games Pro Boarder dedi ve CD'yi kafama attıktan sonra da hain hain güldü.

Tekrar kış günlerine geri dönmeye hazırlanırken, bir yandan da X-Games turnuvalarını seyretmeye başladım. Gencecik benden bile küçük çocuklar paten, kay-kay, bisiklet vs. kullanarak resmen uçuyorlardı ve sanki hep bir ağızdan "Özgür olmak için uçmaya, uçmak için kanatlara gerek yok" diyorlardı.

Meraba Uzayyolu!

Her neys... Her ne kadar Snowboard hakkında pek bir fikir sahibi olmasam da, CD üzerindeki EASports logosu beni bayağı bir heyecanlandırdı. "Kadını gösteren kalçasıdır" diye bir söz vardır ya, benim için de oyunu gösteren başlangıç demosudur. İşte böyle sıkıla sıkıla oyunu kurduktan sonra çalıştırmak ve çalıştırmamak arasında, işte bütün mesele bu, bir süre gidip geldikten sonra kendimi kaybetmişim. Kendime geldiğimde koltuğa gömülmüş ve pençelerimi koltuğun kenarına sokmuştum. Hehe kısacası ilk video ile bir an için uçup geri geldim. Tabii ki Main Menu'deki videoların da sizi fiziksel olarak olmasa bile ruh olarak uçuracağına eminim. Aslına bakarsanız X-Games (Extreme Games) kelimesi bize çok yabancı. Türkiye'de hemen her şeyin geç fark edildiği gibi, bu spor dalı da geç fark edildi. Bu konuda ciddi anlamda yapılan tek çalışma Snowboard turnuvası ki, o da oldukça zayıf. Adı üzerinde, sınırların zorlandığı ve her babayiğidin tamam deyince yapamadığı bu sporları biz birkaç sene öncesine kadar TV'lerdeki spor şakalarında görebiliyorduk. Ama bu oyunu oynadıktan sonra taktım kafaya, Snowboard'a binmeyi mutlaka deneyeceğim.

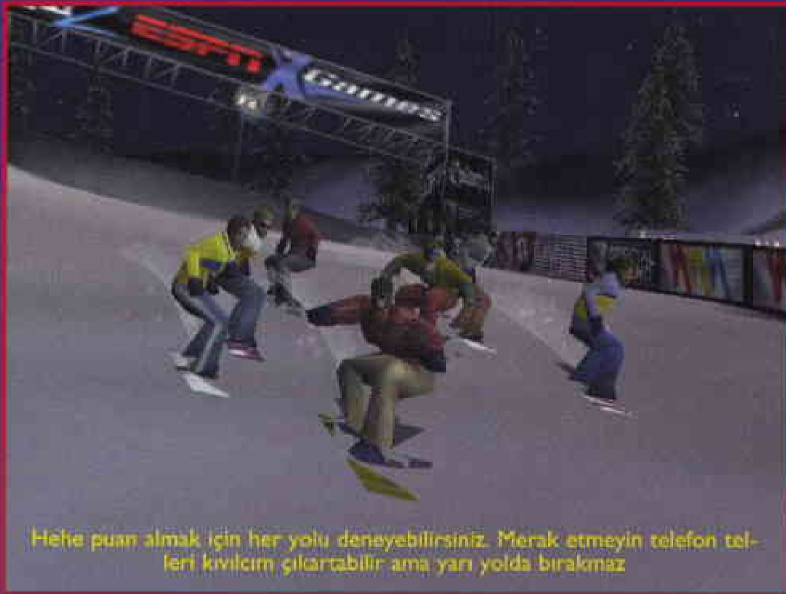
Oyunda kendi dallarında en iyi olan kişiler kullanılmış ve tabii ki onlardan da destek alınmış. Başlangıçta toplam 8 ayrı kişiyi kullanabildiğiniz oyunda, daha sonra Bonus Rider olarak kelimenin tam anlamıyla bir bızdık ortaya çıkıyor ve tozu dumana karıştırıyor. Her Rider'ın kendine has özellikleri mevcut. Bu nedenle oynayacağınız bölümle özellikleri uyan sürücüyü seçmenizin 5-10 puan da olsa etkisi oluyor. Oyunun bana en ilginç ve bir o kadar da güzel gelen noktası Rider'lar arasında 3 tane de bayanın olması. Rider konusunu biraz daha açmak gerekirse... Daniel Franck: Halfpipe, Tina Basich: Big Air (Oyundaki hatunlardan), Jamie Lyn: Big Air, Morgan Lafonte: Free Ride


Freeride'da önemli olan puan değil bitişe birinci varmak. İşte o zaman parkurdaki kısayolları kullanmalısınız

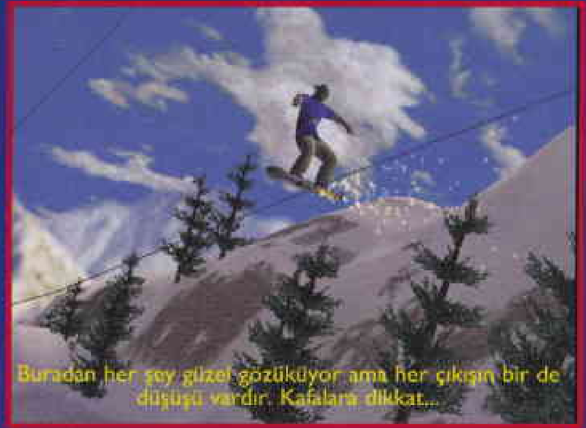
(Oyundaki en ateşli ve hemen her parkurda başarılı olduğum hatun, gerçekten tam bir fırlama ve aynı zamanda Big Air şampiyonu), Todd Richards: Halfpipe, Terje Haakosen: Half Pipe, Shannon Dunn: Halpipe (Bence oyundaki en hoş hatun ve X Games'de Altın Madalya sahibi, helal olsun hem güzel hem başarılı), Peter Line: Big Air. Ve işte o, o bir bızdık, o bir fırlama o o o Ollie B. Diğerlerinin yarısı boyunda olmasına rağmen, onlardan daha uzun boylu işlere kalkışan bu ufaklığı elde etmek pek de kolay sayılmaz. Spinning'de iyi olduğunu iddia eden bu eleman video oyunlarından zevk aldığı kadar, kameralardan da nefret ediyormuş. Oyunda bulunan Rider'ları kullanırken Options menüsünden kendi isminizi girerek kendi adınıza yarışabilirsiniz.

Ne Oldu Elde Edemedim mi?

Oyunda toplam 2112 farklı hareket yapabiliyorsunuz. Evet, yanlış duymadınız, tam 2112 farklı hareket. Bunun içerisinde 360 derece dönmekten tutun da, takla atmaya kadar çok geniş bir hareket yelpazesi mevcut. Ve bunların tümünü hareket tuşlarını saymazsak 5 tuş kullanarak yapabiliyorsunuz. Bunlardan en önemlisi, aynı zamanda hareketleri yapmanızı sağlayan Trick Prep tuşu. Bunun haricinde, Quick Ollie, 180 Jump, Hard Left, Hard Right tuşları ile işte bu 2112 hareketi yapabilirsiniz. Ayrıca oyun esnasında kameraları ve açılarını değiştirebilirsiniz. Eğer "Klavye beni sarmaz, benim Joystick'im var, hem de Force Feedback, böyle oyunlar çok daha zevkli oluyor" diyorsanız bu oyun tam isteğinize göre demektir. Oyuna ilk başladığınızda zorlanmanız ve hatta tuşlara basmanıza rağmen, hiçbir hareket yapmadan uçup düşmeniz gayet normal. Çünkü hareket yapmak için Trick Prep tuşuna basmanız ve daha sonra da yön veya hareket tuşlarına basmanız gerekli. Havalarda uçmaya ve hareketleri yapmaya başladığınızda oyun çok daha zevkli hale gelecek, bundan emin



Hehe puan almak için her yolu deneyebilirsiniz. Merak etmeyin telefon telleri kıvılcım çıkartabilir ama yarı yolda bırakmaz


Buradan her şey güzel gözüküyor ama her çıkışın bir de düşüşü vardır. Kafalara dikkat...

olabilirsiniz. Yaptığınız hareket eğer literatürde mevcutsa, ekranın sağ üst köşesinde hareketin ismini görmeniz de mümkün. Bu noktada seçili olan Rider kadar, Board'un da önemi var. Her Rider'ın bir sponsor şirketi var ve Rider başka marka Board kullanamıyor. Şirketin her parkur için değişik hızlarda ve Trick'lerde Board'u mevcut. Yarışacağınız parkura en uygun Board'u seçin, kemerlerinizi takın ve gerek yaya, gerek sürücü olun trafik kurallarına uyun, uymayanları uyarın. Bu arada yerlere çöp atmayın.

Oyun içerisinde bulunan 9 parkurdan maksimum zevk almak için mutlaka 3D hızlandırıcılı bir kartınız olmalı. Aksi takdirde çok büyük şeyler kaçırıyorsunuz demektir. Gerçekten de şu ana kadar oynadığım oyunlar arasında grafik yönünden en sorunsuz olan oyun. Öyle de olmalı zaten, aksi takdirde yaptığınız hareketlerin hiçbir anlamı kalmıyor. Midnigt Express (filmle alakası yok), Halfpipe, Stadium, Mt. Baker Gap, Slopestyle, Superpipe, I-70, Boarder X, Free Ride olmak üzere 9 parkur olmasına rağmen, bunların çıkması oldukça vakit alabiliyor Bu nedenle benim gibi rahatına düşkün olanların www.avault.com adresinden SAV dosyasını almalarını tavsiye ederim. Hazır grafiklerden söz etmişken müzik ve efektlerden de bahsetmemek olur mu? Efektleri gerçekten çok kaliteli ve yaptığınız harekete göre değişik sesler çıkıyor ve bu durum oyunu daha gerçekçi kılıyor. Tabii müzik


Ulen kurt adamlardan kaçalım dedikdi, hiç bu kadar yükseliceğimi düşünmemiştim. Hüüüüüü

konusunda elektronik müzik sevenler biraz rahatsız olabilirler. Toplam 12 tane parça Punk ve Ska tarzında olup Foo Fighters, NoFx... gibi ünlü gruplardan tarafından seslendirilmiş. Ayrıca bu şarkıları Audio Track olarak da dinleyebiliyorsunuz.

Tamam Sevgi Yolu

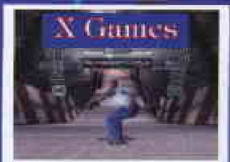
Midnight Express haricindeki diğer bölümlerde birinci olmak içim maksimum puanı elde etmelisiniz. Tabii bu puanları almaya çalışırken de geriye doğru sayan saati göz ardı etmemelisiniz. Ve işte oyunlarda benim en sevdiğim özellik. Multiplayer. Benim dedem "Bilgisayara karşı yarışmaktansa, insanlarla yarışmayı tercih ederim" demiş. Tamam salladım, ama eminim ki imkanı olsaydı diyebilirdi. Her neys kendi makinenizi ister Server yapabilir, ister açık bir oyuna konuk olarak katılabilirsiniz. Bunun için IPX, TCP/IP protokollerini kullanabilir, modem veya seri bağlantı üzerinden de arkadaşlarınıza karşı yarışabilirsiniz.

Aha az kalsın unutuyordum. Oyunda grafikler, müzik, efektler filan güzel dedik. Ama bir nokta var ki eğer bunu unutsaydım, herhalde dergi çıktığı zaman kafayı yerdim. Fizik kurallarına oldukça sadık kalınmış bu oyunda, öyle aklınıza gelen her hareketi yapamıyorsunuz. Son olarak söyleyeceğim şudur ki, eğer her gün karşılaştığınız sporların oyunlarından sıkıldıysanız, hayatınızda bir değişiklik yapmak istiyorsanız, heyecan ve adrenalin istiyorsanız bu oyunu almamanız ve hatta aldıktan sonra da oynamamanız için hiçbir nedeniniz yok demektir.

Dostluklar hayattaki hemen her şeyden, aşktan, sevgiden daha önemlidir. Dostlarınızın değerini bilin. Barış Manço der ki:

Şu karşı yaylada göç katar katar
Bir yiğidin derdi serinde tüter
Bu ayrılık bana ölümden beter
Geçti Dost Kervanı Eyleme Beni

Genel 9 Puan



X Games Pro Boarder • Electronic Arts • Spor • 1 CD

İNCELEYEN : Phantom

SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 75 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166 MMX	CD-ROM	: 8 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★☆
RAM	: 32MB	MULTIPLAYER	: 8 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆

DESTEKLENENLER : ☑ 3Dfx ☐ D3D ☑ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Starsiege Tribes



Multiplayer oyunlarına birçok yenilik getireceği söylenen Tribes acaba Quake2'nin krallığına son verebilecek mi?

Level'da olacak yeniliklerden sizlere geçen ay bahsetmiştim. Olan oldu ve Level artık 100 sayfa. Yeni bölümler, daha fazla inceleme, herşeyiyle yükselen Level'ın yenilikleri daha bitmedi. Önümüzdeki ay yine piyasaya bomba gibi düşecek bir gelişmeyle karşı karşıya kalacaksınız. Bu gelişmenin sizleri çok sevindireceğine eminiz. (Israr etmeyin, ne olduğunu söyleyem).

Bazı kelimeleri, bazı insanlara söylemekten kendimi alamıyorum. (Beni affedin ama dayanamıyorum)

Level'ın verdiği CD'lerin yanında bazı dergilerin CD'lerinin ne kadar ezik kaldığını sizler ve bizler çok iyi biliyoruz. Ayrıca bir dergide, yazar diye geçinenlerin çoğunun tercümandan hiçbir farkları olmadığını söylemek isterim. Kendilerinden hiçbirşey katmadan, birebir çevirmeyle yazar olunmaz. Dünyadan haberi olmayan insanların yazar diye geçinmeleri çok üzücü. (Starcraft 1.04'te bug yok denmesi, yüzyılın hatası bence) Akıllarının başlarına gelmesini şiddetle tavsiye ediyor, Allah akıl fikir versin diyorum. (Acınacak haldeler) Level ile kıyaslanamayacak haldeler, onun için fazla konuşmuyorum ve hemen oyuna geçiyorum (ben dışarıya laf atılmayacak dememiş miydim? Dememiş miydim?? İyi, tamam o zaman - BLX)

Quake2 ve Quake1'in multiplayer olarak hiçbir rakibi tarafından elinin bükülemediği şu dönemde, bazı insanların bu gidişe artık bir dur demesi gerekiyordu. Sonunda Dynamix sessiz çoğunluğun sesini duydu ve sadece Multiplayer olmak üzere tasarlanmış Tribes'ı piyasaya sürdü. Sadece Multiplayer bir oyun yapmanın akıllıca bir iş olup olmadığı tartışılır ama oyunun Avrupa ve Amerika'da kı satış grafiğinin yüksek olduşu bir gerçek.

Tribes'da Single Player oynamak gibi bir şansınız yok. Sadece Training denen alıştırma ve oyunun oynanışını öğreten bir bölüm bulunuyor. Bu bölüm de zaten fazla zevkli değil. Kısaca bu oyunu, Internet'i olmayan veya herhangi bir şekilde multiplayer oynama seçeneği olmayan insanlar almasın. Yazık olur.

Gülü seven, dikenine katlanır

Bu oyunun da dikeninin ne olduğunu tahmin ediyorsunuzdur herhalde. Evet, doğru bildiniz sistem gereksinimleri. Gerçeği söylemek gerekirse öyle Unreal'ın istediği gibi bir konfigürasyon istemiyor ama en aşağı bir Pentium 133, 16 MB ram, 2 MB ekran kartı ve 150 MB kadar hard disk'te boş yer. Tabi bu söylediğim gibi minimum sistem konfigürasyonudur. Yanında şöyle güzelinden bir voodoo olunca nasıl uçuçacağını tahmin edersiniz herhalde. (3Dfx rullazz, TNT sux. Bahse girerim, BLX burda birşeyler yazacak) (Benim adıma konuşmanı pek tavsiye etmem - BLX).

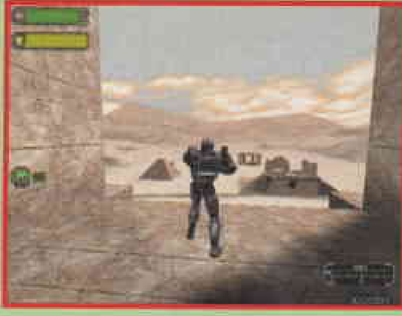
Gereksinimlerine de göz attıktan sonra, biraz daha derine iniyorum. (Allah kimseyi benim dilime düşürmesin)

Tribes'in abartıp 128 kişiye kadar çıkabilen bir multiplayer desteği olduğunu biliyormuydunuz?? Evet tam 128, muahahah. 64 kişinin bir takım, 64 kişinin de karşı takım olduğunu düşünüyorum da, herhalde böyle zevkli bir şey olamazdı. Tabi zevkli yanı, Türkiye için pek geçerli sayılmaz. Tam bir işkence olurdu, muhtemelen. Bir düşünelim, 128 kişi buldunuz diyelim ve oyuna başladınız. Asıl işkence şimdi başlıyor zaten. Yüzde doksandokuz olmak üzere, ateş etme tuşuna basın ve sonra sinemaya felan gidin. Sinemadan döndüğünüzde belki adamınız ateş etmiş olur. (Online Gaming köşesinde bu olayları daha ayrıntılı bir şekilde bulabilirsiniz)

BLOOD EAGLE

Tribes oynanış tarzı olarak hem Quake, hemde MDK tarzı gibi oynanabiliyor. (Dikkat etmişseniz Tomb Raider tarzı demedim, çünkü T.R. bu tür oyunlara örnek olabilecek kapasitede bir oyun değil bence) First Person kameradan oynayınca hedeflemeyi,





Third Person kameradan oynarken de etrafınızı daha iyi görüyorsunuz. İkisini beraber kullanmak en akıllıcası. Kamera açılarını r tuşu ile çok rahatça değiştirebilirsiniz. (Herhangi bir yavaşlama veya takılmıyo olmuyor).

Ayrıca, E tuşu ile uzak mesafedeki hedeflerinize zoom yapıp daha rahat bir şekilde avlayabilirsiniz.

Ekranın sol üst köşesinde, hayatı ile enerji çubuğu bulunuyor. Enerji çubuğu bazı silahlar ve Jetpack'iniz için yapılmış. Mouse'un sağ tuşuyla adamınızı havalandırabilirsiniz. Adamınızın havalanması ile birlikte enerjiniz gitgide azalıyor. Enerjiniz bittiğinde çok havadaysanız, çakılabilirsiniz, dikkat edin. Enerji harcandığı zaman kendini belirli bir süreyle, yavaş yavaş yeniliyor.

Oyunda büyük haritalar bayağı bir çoğunlukta olduğundan, kısa yoldan o haritaları uçaklarla geçebilmeniz sağlanmış. Tek kişilik uçaktan, 7 kişilik u-



çağa kadar, 3 değişik uçak tipi bulunuyor. Birinin uçağı kullandığı, diğerlerinin de kenarlardan etrafı yaylım ateşe tutabileceği uçak tipleri mevcut. (Uçak ile iken kulelere çok dikkat edin, hiç acımıyorlar, anında çakılıveriyorsunuz valla)

3 Çeşit giysi seçimine sahibiz. (Giysi dediğim Armor işte) Light, Medium ve Heavy armor. Kısaca her birinin özelliğinden bahsedeyim sizlere :

LIGHT ARMOR : Hafif, güçsüz ama hızlı olmak isteyenler için gerekli olan armor. Bu armor'ın üstüne fazla silah ve çanta alamıyorsunuz. Jetpack ile çok yükseklere rahatça çıkabilirsiniz.

MEDIUM ARMOR : Light'a göre daha dayanaklı ama daha yavaş olan bu zırh üzerine daha fazla silah ve çanta alabilirsiniz.

HEAVY ARMOR : İşte size bir Tank. Üzerine her türlü silahı ve çantayı alabilir. Ama bir kaplumbağa kadar yavaştır ve çok az havalanabilir. Koruma kalkanı çok kalındır.

Bu özellikleri göz önünde bulundurursak herkes, kendine uygun bir armor şeklini kendini göre seçmiştir. Light'ı seçenler, armor'ın hızlılığını savunarak 'Mermilerden kaçabileceklerini' söylemişler.

Medium armor'ı seçenler, 'en iyisi her zaman ikisinin ortasıdır' demişler.

Heavy armor'ı seçenler de 'yavaş olsam ne yazar, önüme geleni herkesi öldürürüm' fikrini savunmuşlar.

Bu bir takım oyunu olduğundan, önemli olan hangi armor'u seçmiş olduğunuz değil. Takım olarak nasıl bir taktik anlayışı içerisindeyseniz ona göre bir armor seçmenizdir. Bir takımda herkes Light Armor'lı olursa eğer, heavy'ler karşısında fazla bir şanslarının olucağına sanmıyorum. Onun için takımda hepsinden birer adam olsa, light hızlılığıyla bayrağı çalsa, medium onu korusa, heavy'de kendi kalenizi korusa, işiniz çok daha kolay olacaktır. Heavy ile bayrağı çalmaya kalkışır veya light ile kalenizi korumaya çalışırsanız, sonunuz hiç iyi olmaz.

Şimdi de oyunun genel bir değerlendirmesini yapıyorum :

Children of Phoenix

GRAFIK : Oyun 3d hardware'e tam destek veriyor. Her ne kadar Unreal gibi grafikleri olmasa da, yeterince iyi grafikleri mevcut. Özellikle karakter çizimleri ve görsel efektler inanılmaz. En büyük eksik ise mekan tasarımı, (Quake neden bu kadar çok tuttu sanıyorsunuz??) oyunda hep aynı mekanlar var diyebilirim. Dümdüz arazi şeklinde ovalar. Herhangi bir çıkıntı, bir kaya parçası, ne biliyim en ufak bir çizgi bile yok haritalarda. Adamlarda, galiba kapalı alan fobisi de var. O kadar az bulunuyor ki kapalı alanlar, yok denecek kadar az. Yani tamam açık hava yaptınız diyelim. Barı biraz değişik hava koşulları koyun oyuna. Ne bileyim kar, yağmur felan gibi birşeyler ek-



leseydiniz fena mı olurdu??

SES-MÜZİK : Sesler o kadar muhteşem olmasa da, güzel sınıfına gibilir. Müzikler, tam oyunun havasına uydurulmuş. Gaza getirici ve hoş müzikleri var. Ara sıra durgun, ondan sonra hızlanan tip müzikler bolca mevcut. Müzikleri istediğinizde CD'den de dinleyebiliyorsunuz.

OYNANABİLİRLİK : Oyunun en iyi yönü bence oynanabilirliği. Fazla zor olmayan, çok zevkli bir oynanışa sahip.

ATMOSFER : İşte (bence) buda Tribes'ın en eksik yönü. Abi sizin öldürdüğünüz adamdan hiç kan çıkmıyor, ve en acısı öldürdüğünüz adamın cesedi yolda kalmıyor. İşte beni tamam ne soğutan olay belkide bunlardı. Nerde bu oyunun vahşeti??

Adamlar oyuna 4 ırk koymuş. Koymuş koymasınada, nerede bu ırkların birbirinden farklı özellikleri??

Yani sonuç olarak, Türkiye'de online gaming'in fazla ilerlememiş olmasından ve Avrupa'da ki server'lardan oyun oynamanızın çok zor olduğunu düşünerek (Hız bakımından) bu oyunu fazla tavsiye etmiyorum. Sadece 6 Single Player Training için (bölüm bile değil) bir oyun almak istiyorsanız, o size kalmış tabi. Bol oyunlu günler sizin olsun. Görüşmek üzere hoşçakalın.

Mayıs ayını iple çekin.

Remember power isn't given, it's taken. L



Genel **8** Puan



Starsiege Tribes Sierra/ Simulasyon/ 1 CD

İNCELEYEN : Burak Hun a.k.a. WANTED *e-mail: wanted@hotmail.com*

SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 150 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆
İŞLEMCİ	: Pentium ?133	CD-ROM	: 6Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 16MB	MULTIPLAYER	: 128	ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ☐ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Colin McRae Rally



Yeni Zelanda Rallisi'ne hoş geldiniz

Bilgisayar oyunları hayatımıza yavaş yavaş girmeye başladı. Kendimizi oyunlarla yaşamaya alıştırdık. Hatta bir gününü oyun oynamadan geçiremeyenler de aramızda. Hadi gençleri anladık, yaşlarını almış gitmiş insanların da oyun oynaması insanı hayretler içerisinde bırakıyor. Yaşlarına rağmen bilgisayarlarının karşısına geçmiş gayet iyi bir şekilde oyunlarını oynuyorlar.



Ehem, bazen böyle kazalar olabilir. Normal karşılayın. Bu arada, co-pilot'unuz takla atmanıza aldırmadan yol hakkındaki notları okumaya devam ediyor.Görev adamı.

Demek ki olay yaşta değil, kafa yapısındaymış. Bu yapıya sahip insanlarla yaşamak güzel .. Geçenlerde yaşadığım bir olayı size anlatmak isterim.

Bir bilgisayarcıda oyunlara bakmakla meşgulken bulunduğum dükkana son derece yaşlı olan bir hanımefendi girdi .Torunundan yada çocuğundan oyun siparişi almış bir teyze olduğunu düşündüm önce. İçeri girer girmez tezgahta duran arkadaşa :

TEYZE :MDK oyunu var mı?

SATICI :Yok, ama ona yakın bir oyun verebilirim.

Diyerek Tomb Raider III ü uzattı .

TEYZE : Ben onu oynadım çok fazla ilerleyemedim. Sen bana başka oyun söyle bakiim.

Ben ve diğer insanlar : Ne oluyor yaaa!!!

SATICI: Ben o oyunu oynadım isterseniz anlatıyım.

KADIN : Londra da ki bir bulmacayı çözemedim.

SATICI: Haaaaaaaa; Siz Londra 'ya mı geldiniz? Ben de hala tapınaklardasınız sanmıştım.

KADIN : Tapınaklar kolaydı. Bir tek motorla hareket etmekte zorlandım.

Dedikten sonra oyunun o kısımlarını anlatmaya başladı. Orada bulunan iki çocuk kağıt kalem çıkarmış dediklerini yazmaya çalışıyorlardı. (Çocuk: Bir dakika teyze yaa, yavaş söyle yetişemiyoruz). Ben daha fala kalırsam kadının başına bir bela gelir, beni de olaydan o an sorumlu tutarlar korkusu ile oradan uzaklaştım ve şaşkınlığımı üzerimden bir süre atamadım. (80'lik bir kadın nasıl oraları geçmiş ben bile oraları zar zor geçtim). Oradan ayrılırken kadının sözlerinden biri kulağıma ister istemez takıldı. 'Oyunlarda gerçeklik benim için çok önemli' idi. Evet, gerçeklik oyun oynamayı seven herkes için önemlidir, bunun farkında olsalar da, olmasalar da...

Kontrol sizde

Şu ana kadar çıkan araba yarışları içinde kendimi kaptırarak oynadığım yegane oyundan biri Colin McRae Rally. Biraz önce soylediğim gerçeklik olayını yakalamışlar. Codemasters firmasına aferin demeyi bir borç bilirim. Yalnız oyununun çalışmasında küçük bir sorunla karşılaşma olasılığınız var. Oyuna başlamak üzere iken "Geçersiz işlem yürütüldü" penceresi ile karşılaşırsanız oyun bende çalışmıyor paniğini yapmayınız. Bunun nedeni oyunun demolarını çalıştıracak programın bozuk olmasıdır. Bu çalıştırıcıyı CMRally içinden yüklemeyi denemeyin çünkü problemi düzeltmiyor. Bu sorunu başlangıç demolarını seyretmeyerek giderebilirsiniz. Yüklediğiniz directory'ye girerek rally .exe dosyasını çalıştırırsanız, oyuna demolara uğramadan direk dalış yapabilirsiniz.

Oyunun bir şekilde çalıştırmayı başardıktan sonra kaşınıza oyun mönüsü geliyor buraya kısa bir göz atalım.

Championship: Yarışa başlayın ve kupayı kazanın.

Rally: Oyuna başlamanın başka bir yolu tabi ki diğeri ile araklarında farklar var.

TIME TRIAL: Zaman çok önemli kontrollerinizi yapmadan başlamayın.

RALLY SCHOOL: Hadi Rally yapmayı öğrenelim.

OPTIONS : Ayarları yapın (3D hızlandırıcınız varsa onu da buradan ayarlıyorsunuz. Bütün efektleri açmanız önerilir).

LOAD: Tabiki yüklemeyle ilgili (başka ne olabilir ki?)

QUIT : Çıkış. Bunu adet yerini bulsun diye yazdım.

Kendinize bir araba seçin

Yarışa tam başlamadan önce arabaları bir kez deneyin. Kendinize uygun arabayı seçip öyle yarışa başlayın. Bütün araba yarışlarında olduğu gibi CM Rally'de de seçilemeyen ve gizli olan arabalar var (bunu neden yaparlar anlamam?). Bunlar oyundaki performansınıza göre açılıyor. Birkaç araba ile ilgili bilgi vermek gerekir.

SUBARU IMPREZZA: Tek kelime ile mükemmel bir araba bastımı gidiyor namussuz. Yol tutuşu ve dayanıklılığı bayağı iyi. Arkalar %68 önler %63 çekiyor Suratı fazla olduğu için dikkatli yarışmanız gereken bir araba ..

MITSUBISHI LANCHER E4: Hızlanma gayet iyi ama yol tutuşu berbat 70 km geçtikten sonra virajlara girerken kullandığınız diğer arabalara göre daha dikkatli olun .

TOYOTO COLROLLA VRC: 4 çeker arabalardan yol tutuşu en iyi olan araba. İyi bir süspansiyon sistemi var. Böylece arabaya daha rahat hakim olabiliyorsunuz.

REANULT MAXI MEGA : Hızlanmak için biraz beklemeniz gerekiyor. Ağır araba olmasına karşın takla atmaya çok hevesli bir araba. Çukurlara dikkat.

SEAT IBIZA: Yavaş kalkan, yol tutuşu iyi olamayan bir araba. Değişiklik olsun diye kullanabileceğiniz arabalardan birisi. Peaaah ..

GOLF GTI KIT CAR: Hızlandıktan sonra yavaşlamakta biraz zorlşk çekebilirisiniz Donemeçlere girerken dikkatli olunuz. Kuçuk araba ama yola sıkı yapışmıyor, deli gibi donuyor ..

SKODA FELICA: Adından kötü diye bahsedilmesine karşılık gayet iyi mücadele eden arabalardan biri. Bunu kullanmak gerçekten büyük bir zevk

Arabamızı seçtikten sonra yarışa başlayabiliriz diye Enter'e basıyoruz ama önümüze çok önemli olan başka bir menü geliyor. Buradan arabanızın direksiyon, süspansiyon, vites geçme gibi ayarlarını yapabiliyorsunuz.... Bunlar kesinlikle arabanın performansını etkiliyor.



Yukarıdaki süre, rakibinizden ne kadar ileride olduğunuzu gösteriyor. Öndeyim diye sevinmeyin, en ufak hatanızda rakipleriniz tepenize binecektir.

Meselâ süspansiyonları biraz artırırsanız fren yaptığınızda arka tekerlekler daha önce kilitleniyor. Vites kutusundaki oynamalarınız hızlanma ve yavaşlamalarınızı etkiliyor... Bütün ayarlarınızı yaptıktan sonra yarışa başlayınız ya da ne bileyim bir bardak çay içiniz.

Ayrıntı

Zamana karşı bir mücadele içersindesiniz. İlerlediğiniz yoldaki zamanlamanız sizin sıralamanızı belirleyen bir görev üstleniyor ve buna göre puan durumunuz değişiyor. Buna göre arabanıza takviye yapabiliyorsunuz. Etrafınızda sizi rahatsız edecek arabalar yok. Tek sorununuz karşınıza çıkan yüzey kayması, keskin virajlar, sürpriz dönmeler..... Bunlara dikkat ediniz.

Hiç beklemediğim kadar mükemmel bir oyun hazırlamışlar. Bir kere yarıştığınız yollar tamamen gerçeği ile bire bir aynı, Rally seyretmek için Yeni Zelanda'ya gitmenize gerek yok(Yok böyle bir olay kardeşim, yarışacak mıyız, manzara mı seyredeceğiz?) Gerçek yolun kenarında bir ev varsa aynı ev oyunda da var. Bir oyunda ilk defa hesaplayarak bir arabayı devirdim. Bu olay çoğu araba yarışında yok. Bunun yanı sıra arabanın zarar görmesi, yağış efektleri, arabanın hangi tarafa çamur yediyse o tarafında çamur kalması oyunun gerçekçiliğini üst düzeye taşıyor. Ama size kötü bir haber vermem lazım. Herkes bu güzellikleri göremeyecek. 3D ekran kartı olmayanlar bu özelliklerin bir kısmından mahrum kalıyorlar, gerçi Voodoo da olsa gene de göremediğiniz bazı efektler var. Bunları en son Voodoo 2, Riva TNT gibi güçlü işlemcisi olan kartlarla görebiliyoruz ... (Üzücü). Bu kısıtlamalara rağmen oyun çok zevkli. Olayda sadece grafik değil ses efektleri de dikkat çekici. Mesela arabanın havalanmasından yere inene kadar geçen sürede ki motordaki ses değişiklikleri hemen belli oluyor. Daha bunun gibi pek çok ses ayrıntısı (çamurun arabaya yapışma sesi bile var). Her şey bir yana, oyunda dünyanın en önemli şahıslarından birinin sesinin sürekli tepemizde. Yedi cihana ün salmış Feridun abinin sesi bu, tabi dünyadaki bütün yolları bildiği için onu da oyuna almışlar. Şaka bir yana yardımcı pilot gerçekten işe yarıyor. Feridun abinin dediklerini bir zahmet dikkatte alınız.:)

Bu zamana kadar oturup başından kalkamadığım nadir araba yarışlarından biri. Oyun koleksiyonuna katılması gereken bir oyun bulamıyorsanız bir an önce gidip almanızı tavsiye ederim. Hepinize iyi oyunlar. L

Genel 9 Puan



Colin McRae Rally • Codemasters • Yarış • 1 CD

INCELEYEN	: Sinan Almaç				
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	: 160 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 6Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 32MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
Direct X6 X				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ✔ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Recoil



Tüm aksesuarları tamamladığınızda küçük çaplı nükleer testler de yapma şansına ulaşabilirsiniz.

Eski güzel günlerdeki aksiyon dolu oyunları bilmem hatırlar mısınız? Hayır mı? O zaman Virgin Interactive'in son oyunu sizleri o günlere götürebilecek kalitede bir yapım.

Wing Commander'in ilk günlerini hatırlayanlar var mı? "Eat this, you furrball!" diye bağıra bağıra Joystick'in kırmızı düğmelerine asıldığı, bir yandan fazla gelişmiş kedilerle savaşırken bir yandan da klavyedeki "c" tuşuna basmaya çalışarak, uzayda bir yerlerde kendi kendine espiriler yapıp, düşman gemilerinin etrafında dört dönen kanat pilotumuz "Maniac"'a, "Sana kanat formasyonuna geri dönmeni yirminci kez emrediyorum, Manyak... Sözümü dinle artık!" anlamında, "Return to Formation!" komutu verilmeye çalışılırdı.

Electronic Arts ismi PC oyunlarının emekleme dönemlerini hatırlayanlar için değişik bir anlam taşımaktadır. İsmi, Elektronik Sanatlar anlamına gelen bu şirket, aslında oyunlara bir dağıtım şirketi olarak destek verse de, dağıtım sözleşmesi yapacağı oyunları o kadar iyi seçer ve bu oyun projelerine öyle güçlü destek verirdi ki, kutsunun üstünde EA logosu bulunan her oyun tereddütsüzce alınabilirdi.

Oyun piyasasında çeşitlemeler çoğaldıktan sonra ve Electronic Arts'ın 1990'ların ortasında, o dönemler için rekor bir ücretle, dört milyon dolara satılmasıyla, şirketin politikalarında ciddi değişimler gözlendi. Bu değişimler elbette, oyunseverlerin pek çoğunu sevindirecek yenilikleri içeriyordu. EA'nın değişim ve gelişim sürecinin sonuçları da zaman içinde kendisini gösterdi. Artık sadece Origin'in WC ve Ultima serilerini pazarlayan bir şirket olmaktan çıkmış ve futbol, basketbol, buz hokeyi gibi spor simulasyonlarını, uçuş simulasyonlarını konu alan oyunları, Crusader gibi ses getiren aksiyon oyunlarını ve hatta Sid Meier'in Alpha Centauri'sini bünyesine katan dev bir şirket halini almıştı.

Eski tarz bir oyun Recoil'in de, EA'daki bu dört beş yıllık değişim rüzgarının son meyvelerinden biri olduğu anlaşılıyor. Bilgisayar dünyasında adı pek duyulmamış bir ekip olan ZIP tarafından geliştirilmiş Recoil, etkileyici görünüme ve sürükleyici seneryoya sahip bir 3D aksiyon oyunu olarak oyuncuların karşısına çıkıyor. Recoil'i, oyunseverler tarafından tanınan başka oyunlara benzetmek gerekirse, Descent'in, Tomb Rider'ın ve Wing Commander'in isimleri bu benzetme içinde kesinlikle anılacaktır.

Bir 3D aksiyon oyunu olan Descent'in, silah ve cephane sistemi Recoil'deki sisteme çok benziyor. Ancak Recoil 3 boyutlu çevre içinde, Descent'te olduğu gibi yerçekiminden etkilenmeden serbest hareket olanağı sağlamıyor. Bu açıdan oyun Tomb Rider'daki 3D kurallarını baz alıyor denilebilir. Recoil'de oyuncunun, bilim-kurgu ürünü bir savaş aracını yönetip görevlerini canlı aktörlerin oynadığı video filmleri vasıtası ile öğreniyor olması ise oyunun Wing Commander'la ortak yanı olarak görülebilir. Birkaç ukaların bu özelliklere sahip başka oyunları da hemen örnek göstermeye kalkacakları tahmin edilebilir ama derginin bütün sayfalarının da, Recoil'in benzediği oyunların listesini yayınlamaya ayrılması düşünülemez.

Recoil, basit bir mantığa sahip. Hizmet ettiğiniz küçük bir örgüt, 2018



Efektlere bayılacaksınız. Tek ihtiyacınız olan 3D kartı!



Sağ alt köşedeki araç şekillerini gösteren kontrol şwmasına dikkat. Tankınızla, Havada, karada veya denizde gidebilirsiniz.

yılında dünyanın kontrolünü ele geçirmiş olan, NETWORK isimli, dev boyutlardaki bir robot ordusunu çökertmek için sizi kullanmaya karar verir. Elinize son model bir tank tutuşturup salarlar düşmanın üzerine.

Her kampanya, birkaç alt görevden oluşuyor. Bu görevlerin sıra ile bitirlmesi gerekiyor. Zaten, sırayı takip etmeden diğer görev bölgesine geçiş mümkün olamıyor. Örneğin, ilk göreviniz, ikinci görevinizde paramparça etmek zorunda olduğunuz düşman roket rampasının bulunduğu alana girşi engelleyen lazer duvarlarına enerji veren jenaratörleri yok etmek ki, ancak bu şekilde lazer duvarı devre dışı kalıp, oyuncunun ikinci göreve geçmesine olanak veriyor. Açık mı?

Benzin biter yol bitmez...

Oyunun oynanışı basit. Mouse ile BFT'nin silahlarını kontrol edip nişan alabiliyorsunuz. BFT'yi hareket ettirmek için ise klavyeden ok tuşlarının kullanılması gerekiyor. Bunun yanında, Joystick kullanılması da mümkün, ama Mouse - klavye ikilisi, maksimum kontrol için daha kullanışlı bir seçenek oluşturuyor.

Maceraya üçüncü kişi görünümü ile katılınabileceği gibi, birinci kişi görünümünden de düşman tanklarını avlama şansı bulunabilir.

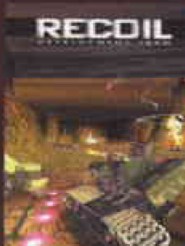
Nişan almak için Mouse kullanılabilir demiştik. Ayrıca, oyundaki ultra hızlı, süper güçlü BFT'nin aynı anda iki silah birden ateşleme şansı olduğu için, Mouse'un sol tuşu ile BFT'nin o anda seçili olan hafif silahlarını, sağ tuşu ile ise o anda seçili olan ağır silahını ateşlemek mümkün olabilmektedir. Hangi silahın aktif halde olacağını ise, 1 ile 9 arasındaki nümerik tuşlar belirlemektedir. Elbette unutulmamalıdır ki, oyun başladığında BFT'nin üzerinde hafif bir enerji silahı ile bir havan topu bulunmaktadır. Ancak bölümler içinde değişik yerlere saklanmış veya düşmanların üzerinden düşen daha güçlü silahlarla BFT'yi ultra hızlı, hiper güçlü bir canavara çevirmek mümkündür. Aynı zamanda BFT, fonksiyon tuşları yardımı ile, bir Hovercraft'a veya denizaltına dönüştürülebilir. Ayrıca bu Japon çizgifilmlerinden çalınmış gibi görünen BFT'nin yapabileceği bir düzine iş için, oyun CD'sine eklenmiş, Internet Explorer ile çalıştırılabilen kullanma kılavuzunu okumak yararlı olacaktır.

3Dfx sahiplerini mutlu edecek kalitede görsel efektlerle, patlama sahneleriyle ve 3 boyutlu ses desteği sayesinde aksiyon severlerin zevkle oynacaklarını umduğum Recoil, hızlı, kolay kontrol edilebilir ve süprizleri ile oyuncuyu sık sık heycanlandırıp sürükleyen, güzel görünümlü bir oyun. Gerçi piyasaya çıkmasını beklediğimiz HomeWorld, Hard War, Starship Troopers gibi oyunların hepsi aksiyon yanları ile oyunseverlerin yakın ilgisine maruz kalacak gibi görünüyor ama, stratejik kararlar almanızı gerektirmeyecek, önünüze geleni vurmak isteyeceğiniz, ölseniz bile kalan haklarınız doğrultusunda yeniden dirilebileceğiniz o eski Shot'em-Up'ların tadında, üstelik Multi-player de oynanabilecek bir oyun arıyorsanız, Recoil kaçırmamanız gereken bir oyun gibi görünüyor. Oyundaki görev aralarının interaktif olmaması göze batan tek eksiklik ama bu oyun türünün de (Shot'em-Up) özelliği bu aslında. Interaktif falan olmaya fazla gerek yok. Aktif olması gereken tek şey silahlar ve onlar da oldukça iyi çalışıyorlar.

Yer şekillerini savunma amaçlı kullanabilirsiniz.



Ekranın üzerindeki mesajları iyi takip edin. Yaklaşan belaları haber veriyor olabilir.



Recoil Virgin Interactive / Action / 1 CD

İNCELEYEN : Cem Şancı

SİSTEM : Windows 95/98	HD Alanı : 220 MB	GRAFİK :	★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ : Pentium 166	CD-ROM : 4Hızlı	SES/MÜZİK :	★★★★★★★☆☆☆
RAM : 32MB	MULTIPLAYER : Var	ATMOSFER :	★★★★★★★☆☆☆
		OYNANABİLİRLİK :	★★★★★★★★★☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ✔ Joystick **LEVEL CD : Eylül 98**

Genel 8 Puan

Worms Armageddon



Aman Tanrım! Solucanlar, katil solucanlar bunlar! Geri döndüler. Ama siz yine de eğlenceye hazır olun, İster sevin, ister çocuksu bulup nefret edin; tartışmasız gerçek; oyunun şimdiye kadar ki en etkileyici ve erişimi en kolay Internet desteğini barındırdığı.

Bak sen şu işe. Nereden nereye yaw. Worms adını duyunca aklıma ilk olarak Gökhan'la Batu'yu (Umarım bu isimler sizde hala bazı çağrışımlar uyandırıyordur!!) dergide, sanırım son defa gördüğüm gün geldi. Ne alaka dediğinizi duyar gibiyim ama üzerinden bir yıldan fazla zaman geçmesine rağmen hatırlayınca hala kendimi gülümsemekten alıkoyamıyorum. Tek bir monitöre yumulmuş koskoca iki adam aynı koltukta yer kapma mücadelesini andıran itiş kakış içerisinde kahkahalar atarak Worms 2 oynuyorlar. Pek ciddiye almadığım Worms 1'i oynamamış olmanın ezikliği üzerinde "nassı bi şeymiş bu?" diye sorma gafletinde bulunuyorum. "Gel abi bak bi şu solucanlara" diyorlar ve Gökhun, Berker, Gökhan ve Batu gibi isimler verdikleri solucanların mücadelesine kendimi kaptırmam uzun sürmüyor. (Bu arada ufak bir haber: ÖSS belasından kurtulmaları yakın olan bu iki ismin önümüzdeki aylarda Level ailesindeki yerlerini yeniden almaları büyük ihtimal.)

Oyun konusunu solucanların kendi aralarında yaptığı teknoloji destekli yaşam mücadelesinden alıyor. Tuhaf espri anlayışları ve sevimli görünüşleriyle bağdaşmayan canavar ruhlara sahip solucanlar yaratma fikri çoğunuzun hatırlayacağı üzere bundan 4 yıl kadar önce Team 17 tarafından ortaya atılmıştı. Aradan geçen bu süre zarfında oyunun özü korunarak geliştirildi ve ağır makineli silahlarla donatılmış, sağa sola dinamit ve molotof kokteylleri serpiştirmekten çekinmeyen halleriyle hayal etmekte bile zorluk çekeceğiniz yaratıkların binlercesi şimdilerde bilgisayarlarımızı istila ediyorlar.



Only The Strongest Will Survive

WORMS: Armageddon'un başlangıç ekranında yer alan seçeneklerden tek kişilik oyun, internet veya yerel network ağı üzerinden çoklu oyuncu mücadelesi seçenekleriyle birlikte, kurallarla ilgili önemli düzenlemeler yapabileceğiniz menülere ulaşılıyor: Bunların en önemlileri:

SINGLE PLAYER: Yapımcılar oyunseverleri en başta çoklu oyuncu desteğiyle vurmayı hedefliyorlarsa da tek başına bilgisayar karşısına geçtiğinizde dahi size büyük eğlenceler yaşatacak düzeyde alternatiflerle karşılaşacaksınız. Tek kişilik oyun seçenekleri 4'e ayrılıyor.

QUICK START: Takım kurma veya herhangi bir ayarlama yapmadan bilgisayar kontrollü solucanlar; yani wormbot'larla çarpışacağınız, başarılı oldukça zorluk seviyesi artacak savaşlar buradan



yapılıyor. Her başlangıçta bilgisayar tarafından seçilmiş farklı bir arazide mücadele edeceksiniz. Sanırım bu noktada oyunun genel kontrollerinden bahsetsek iyi olacak.

Hangi macera seçili olursa olsun tüm olay, solucanların rasgele yerleştirildikleri girintili çıkıntılı araziler üzerinde bir tek takım kalıncaya dek devam ediyor. Sıra sizdeyken karar verme sürenizi aşmadan mouse'la haritayı kolaçan edebilir, solucanınızı yön tuşlarıyla hareket ettirebilir, backspace'le zıplatabilir, tek veya çift enter'la sağa veya sola atlayışlar gerçekleştirebilirsiniz. Sağ tıklama ile silahlarınız ve cephane durumunuz listelenecektir. Silahların çoğu farklı kullanımlara sahip. Mayın ve dinamit benzeri silahları düşmanın yakınına space'le bırakıp patlamadan 4-5 saniye içerisinde tüymeniz gerekiyor. Uzi, shotgun gibi silahların kullanımı için nişan alıp ateşlemek yeterliyken; bomba, el bombası ve bazuka için önce nişan almanız sonra da atış hızını belirlemeniz lazım. Bu tür silahları kullanmadan 1-5 arası tuşlarla patlama süresini ayarlamalısınız. Güdümlü silahların kullanımında bu işlemlerden önce düşmanlarınızdan birini hedef gösterin. Aman dikkat! Bazı durumlarda rüzgarı da hesaba katmalısınız.

Air ve Napalm strike türü hava saldırıları dışında Old woman gibi istenilen konuma geldiğinde uzaktan patlatılabilecek olanlar da var.

Ninja ipi, paraşüt, teleport ve toprak kazıcılar Worms:Armageddon'daki varlıklarını sürdürürken bunlara pek çok yeni silah eklenmiş: Bunlardan Girder Starter Kit sadece bir turda köprü kurmanıza; Freeze seçili solucanı buz kalıbının içine hapsetmeye; Indian Nuclear Test, bir nükleer bomba ile araziye dahi zarar vermeye; Earthquake: yeri ve üzerindeki diğer tüm nesneleri yerinden oynatmaya; French Sheep Strike, yanan koyunu rakiplerinize yollamaya, Aqua Sheep, süper koyunun su altında da hareket edebilmesine olanak tanırken Mine Strike, etrafa mayınlar serpiştirmeye; Scalaes of Justice, Bütün solucanların enerjisini aynı düzeye çekmeye, Suicide Bomb:Solucanınızı arkasında toksik kalıntı bırakarak patlatmaya yarıyor. Ayrıca Sheep Launcher'la yanan koyunu rakibinize yollayabilirsiniz.

Even If You Are In A World Of Worms

TRAINING: Sınırlı cephaneye ve zamana karşı yarışacağınız 5 ayrı alıştırmayla bronz, gümüş ve altın madalyala-



ra ulaşmanız hedefleniyor. Bunlardan Super Sheep Racing'le uçan koyunları! kullanarak kolileri toplayıp zaman kazanmanız; Basic Training'le farklı silahlarla 1 dakika içerisinde belirli sayıdaki hedefi vurmanız; Rifle Range'le mayınlarla kaplı arazide değişik hedeflere nişan almanız; Crazy Crates'le tırmanma ipini kullanarak etraftaki sandıkları toplamanız; Artillery Range'le sabit bir noktadan ekrandaki hedefleri vurmanız gerekiyor. Euthanasia ile etraftaki kadınlara nişan alıyorsunuz.

MISSIONS: Ancak diğer görevlerde elde edeceğiniz en az bir bronz madalya ile başlayabileceğiniz becerinizi sonuna kadar kullanmanızı gerektiren bu bölümlerde özel belirlenmiş arazide bir sürü Wormbot'la boğuşacaksınız. Amacınız altın madalyaya ulaşmaksa dilediğiniz takdirde daha önce bitirdiğiniz bölümlere geri dönebilirsiniz Başarınız ek bölümleri ve yeni haritaları, normal oyunlarda da kullanmak üzere aktif hale getirecektir.

DEATH MATCH: Birkaç bilgisayar takımıyla bir arada mücadeleye hazırsanız başarınız istatistiklere göre ödüllendirilecek.

CREATE SINGLE OR MULTIPLAYER GAMES: Wormbot'larla savaşmak da zevkli ama insan beyniyle boğuşmaya gelince işin rengi bir hayli değişiyor. En fazla 6 takımla yapacağınız mücadelede takım oluşturma ve solucanlarınıza teker teker ad koymanın ardından bayrak, özel lah ve kullanılacak ses dosyalarını (iso- und bank) belirlemişseniz te[redacted]ik veya çoklu oyuncu seçenekleri için yeni bir macera hazırlamış oluyorsunuz. Mevcut bayrakların arasında ülkemiz bayrağı da bulunuyor ve diğer seçeneklerle ölen solucanların anısına dikilecek mezar taşlarına kadar pek çok ayar yapılabiliyor.

BARRACKS: Takımınızla ilgili istatistiki bilgilerin dışında takımların her birinin enerjisini %50 oranında azaltarak handikap oluşturabilirsiniz.

ALLIED TEAMS: Oyun içerisinde bazı takımları müttefik ilan edip silahlarınızı ortak[redacted]lirsiniz. En büyük avantajı y[redacted]de dostlarınızın zaferi dikkat[redacted]kazanmış sayılabilmeniz. Tabi tersi de söz konusu.

WORMNET: Network desteği ile birlikte bu seçenek de Internet oyun alemine itafen hazırlanmış. Kendinizi Worrmnet'e register ettikten sonra IRC benzeri chat sistemiyle rakipler bulabilir ve başarınıza göre şimdilik sayısı sadece 4 olan oyun kanalları içinde yerinizi alabilirsiniz.

Ouch! Kaboom! Foom!

TEAM STATISTICS: Bakalım ne kadar başarılısınız. Bu sayfada hangi görevleri denediğiniz, madalyalarınız ve kazanıp kaybettiğiniz savaşlardan tutun da kaç solucan öldürdüğünüze kadar tüm bilgiler kayıtlı.

GAMES OPTIONS: Bu menüde oyunu doğrudan etkileyen tonla ayar var. Weapon Options'la silahların gücünü ve taraflara g[redacted]e nasıl dağıtılacağını belirleyebilir, ye[redacted] cephanenin geliş sıklığında karar kıla[redacted]irsiniz. Ammo ile başlangıçta verilecek mermi miktarını seçebilir; Damage'la, silahların verecekleri hasarı arttırarak daha basit oyun yaratabileceğiniz gibi azaltarak çekişme katsayısını da yükseltebilirsiniz. Weapon Supply ise silahların kolilerde ne sıklıkla yer alacağını ayarlıyor.

Time Options, tur süresini; Retreat time, korunaklı bir noktaya gelme şansını koruduğunuz geri çekilme süresini; Rope Retreat ipte asılı kalabileceğiniz maksimum süreyi; Sudden Death Time, dolaylı olarak suyun yükselme hızını, Interactive Object arazide yer alacak mayın miktarını; Fuse length, mayınların patlama süresini gösteriyor. Dud Mines seçeneğiyle arasıra patlamayan mayınlardan döşetebilir; Artillery Mode'la solucanlarınızın hareket yetisini ellerinden alabilirsiniz. Stockpiling ise toplanan silahların sonraki aşamalara taşınıp taşınmayacağını belirler.

Peki bütün bunları neden üzerine basa basa anlattım? İşte size birkaç ipucu. Diğer seçenekleri de kullanarak shotgun, minigun, uzi ve el bombası dışında bütün silahları sınırlayıp bol bol mayın döşeyin ve alın size İkinci Dünya Savaşı; Silahları bu kez Long Bow, Ninja Rope ve Axe yapın ve işi bir nevi ortaçağ savaşına çevirin.

TERRAIN EDITOR: Oyundaki son gedik de ortadan kaldırılmış ve yeni haritaların önü açılmış. Kendi tasarımlarınız dışında sabit diskinizdeki BMP, JPG ve TGA dosyalarını boyutları 1920*696'yı bulan haritalara çevirmek için oyunun USER/IMPORT isimli alt dizinine kopyalamalısınız. Siyah renkli bölgeler solucanların yerleştirilebileceği yerleri temsil ediyor. Bu yüzden arka planın siyah olmasına ve 256'dan fazla renk kullanmamaya özen gösterin.

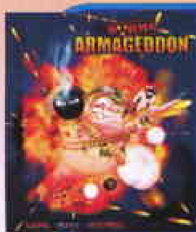




Fazla söze gerek yok. Fantastik görevlerinin yanı sıra orijinal fikirler ve süper oynanabilirlikle desteklenmiş bu oyunun basit olduğunu düşünmek bir gaflettir. Kimileriniz için bir çok dev ismin sunabileceğinden dahi daha zevkli anlar yaşatacaktır. L



Genel Puan 8



Worms Armageddon Team 17 • Arcade • 1 CD

İNCELEYEN	: Ozan Ali Dönmez	mailme.ozi@mailexcive.com			
SİSTEM	: Windows 95/98-NT0.4	HD Alanı	: 45 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 100	CD-ROM	: 2Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
RAM	: 32MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆

DESTEKLENENLER : ☐ 3Dfx ☑ D3D ☐ Joystick LEVEL CD : Eylül 98

Piri The Explorer Ship



Aslında karar vermek zor, bu bir oyun mu, yoksa bir belgesel mi? Ancak ne olursa olsun, sıradan bir eğitim programı olmadığı kesin, kuru bilgiyi hazmetmekte zorlananlar için güzel bir iştah açıcı bence...

İnsanoğlunun yaptığı ilk teknenin pruvası engin denizlere yöneldiğinden beri geçen zamanda çok keşifler yapıldı. Gerçekten de deniz her zaman için topraktan daha kaprisli olmasına rağmen, yaşam ve bilgi vermekte hiç bencil değildir. Bizi hep doyurmuş, eğitmiş, uzak diyarların kapılarını önümüzde açmıştır. Dağlar ve aşılmaz çöllerin geçit vermediği zamanlarda, kaşiflerin, tüccarların, savaşçıların gemileri koyu mavi denizin üzerinde kanat açmış martılar gibi süzülüp bilinmeyene ulaşmışlardır. Ancak tabii bunun bedeli hiç hafif olmadı, engin okyanusun karanlık ve ıssız derinlikleri nice gemiye ve cesur denizciye mezar olmuştur. Minik balıkçı teknelerinden tutun da, devasa armadalara dek sayısız gemi hiç iz bırakmadan kaybolup gitmiştir ufkun ötesinde. Derinlerde bir yerlerde her zaman için nice ümitlerle yola koyulmuş gemicilerin, parçalanmış kalyonların kalıntıları arasına serpiştirilmiş iskeletlerine rastlamak mümkündür. Orada, ıslak ve yosunlu mezarlarında, geçmiş günlerin soluk birer anısı gibi uyurlar.

Yelkenleri Atlastan

Piri - The Explorer Ship, Sebit tarafından gerçekleştirilen bu yapımın altında Semih Gerçeker'in imzası ve ardında Tubitak desteği var. Sadece bunlar bile baştan savma bir işle karşı karşıya olmadığımız gösteren deliller. Yapımında yerli ve yabancı çok kişinin emeği geçen Piri, adından da tahmin edebileceğiniz gibi ünlü Türk denizcisi ve haritacısı Piri Reis'in dönemini konu alıyor. Fakat sadece o zamanda geçen olaylar değil, onların asrımızdaki yansımalarına da yer verilmiş. Konusu şöyle, eski bir deniz fenerinde yaşlı bir denizcinin ruhu ikamet etmektedir. Bu denizci Piri Reis tarafından haritası çıkarılan dünyayı dolaşmış, pek çok şey görmüş ve yaşamıştır. Fenerin aşağısında sahile demirlemiş olarak duran Piri adlı yelkenli onun yolculuklarında büyük bir rol oynamıştır, şimdi ise kendisini tekrar açık denizlere çıkaracak bir maceracının yolunu gözlemektedir. Fakat bu sıradan bir gemi değil tabii, ilginç makinelerle donanmış durumda, bu makineler gemiyi yönetmenizi sağlıyorlar, ayrıca seyahatleriniz esnasında topladığınız bilgileri depoluyorlar.

Açık Denizler

Şimdi, Piri esasen bir macera oyununun özelliklerini taşıyor, eski bir yelkenli ile uzun bir yolculuğa çıkıyorsunuz, tabii geminin içinde dolaşıp belli şeylerle ilgilenmeniz gerekiyor ki su üstünde kalabilesiniz. Gemi birkaç kısımdan oluşuyor, kaptan köprüsü, güverte, alt kamaralar ve bunları birbirine bağlayan geçitler mevcut. Her bölümde belli cihazlar bulunuyor, mesela geminin en alt kısmında bir su pompası mevcut, bu gemiye dolan suyu boşaltmanıza ve yüzeyde kalmanıza yarıyor. Ancak tabii bu oyunda o pompayı kullanmak için ilginç bir şeyler yapmanız lazım, mesela belli sorulara cevap vermek gibi. Cihaz o ana dek topladığınız bilgilerden size sorular yöneltiyor, doğru cevapları girince de işini yapıyor. Denizlerde dolaşmak için ise kaptan köşküne girmeli ve dümenin başına geçmelisiniz. Burada grafik detayın oyunun kalanına nisperle basit tutulmuş olması biraz genel atmosferi düşürüyor. Geminizi, çevredeki diğer gemileri ve şehirleri harita üzerinde küçük birer i-



kon şeklinde görüyorsunuz. Dümen yardımıyla geminizi belli bir yere yönel-tiyor, gemi ya da şehirlere gelince onlardan çeşitli konularda bilgiler alıyorsunuz. Ancak dikkat edin, karaya oturursanız gemi su almaya başlıyor, su göstergesi yedinci kademeye ulaşınca da batıyorsunuz. Bunun dışında geminin çeşitli yerlerindeki kayıtlar size eski çağ gemiciliği ve 16. yüzyıl dünyası hakkında bilgiler veriyor. Bu bilgiler Piri Reis tarafından çizilen ünlü dünya haritası, o dönemde yapılan büyük keşifler, önemli liman şehirleri ve tarihi kişilikler etrafında yoğunlaşıyor.



Haritanın Sırrı

Peki, nedir şu ünlü Piri Reis haritası, mutlaka ismini başka bir yerlerde duyanınız da olmuştur. Piri Reis eski bir Türk denizcisidir, yetişme çağında döneminin ünlü kaptanlarıyla denizlere açılmış, ancak çoğu denizcinin tersine, haritacılığı açık denizde kurtulmak için gerekli bir beceri olmaktan çok daha ciddiye almış. 1517 yılında hazırladığı dünya haritasını dönemin padişahı Yavuz Sultan Selim'e takdim etmiştir. Bu haritanın parçaları daha sonra Cumhuriyet döneminin ilk yıllarında Topkapı sarayı arşivlerinde araştırmalar yapan Türk ve Alman bilimadamları tarafından bulunmuştur. Yapılan incelemeler bu efsanevi harita hakkında tüm dünyayı bilgilendirmiş ve de hayrete düşürmüştür. Çünkü bu harita inanılmaz derecede büyük bir doğrulukla, henüz o dönemde keşfedilmemiş bölgeleri göstermektedir. Öyle ki, dünyanın düz addedildiği bir dönemde çizim teknikleri ve perspektifi açısından küresel bir yapı arzetmektedir, bunun nasıl mümkün olabileceği bugün hâlâ büyük bir muammadır. Ancak uydu teknolojisine sahip olan bir medeniyetin böyle haritalar çıkarabileceği konusunda uzmanlar adeta hemfikir olmuşlardır. Türk denizcilerinin ise bilindiği kadarıyla böyle bir imkanı mevcut değildi!

Uzak Ufuklar

Genel olarak ele aldığımızda Piri - The Explorer Ship, basit bir adventure oyundan çok daha fazla bir içeriğe sahip. Genel grafik yapısı, ses ve müzikleri, atmosferi oldukça iyi, üzerinde büyük bir emek sarfedildiği belli oluyor. Kaynaklar kısmına bir göz atarsanız, dünyanın dört bir yanından bu iş için birçok insanın emek sarfettiğini ve bilgi topladığını göreceksiniz. Bu noktada Piri bir macera oyunu olmaktan ziyade, o dönemle ilgilenenler için entellektüel bir bilgi kaynağı haline geliyor. Ancak küçük bir sorun var, program tamamen İngilizce olarak hazırlanmış, öncelikli olarak yurtdışına satışı amaçlanmış sanırım. Tabii bu durum hem bir dezavantaj, hem de bir avantaj oluşturuyor. Eğer İngilizce bilmiyorsanız Piri sizin için tüm çekiciliğini kaybedebilir, fakat öte yandan İngilizce öğrenmek isteyenler için adeta bir yabancı dil kursu kadar faydalı olacağı da tartışılmazdır. Sonuçta insanlar yaşları ne olursa olsun, oyunlarla çok daha iyi bir biçimde eğitilirler, bu bir gerçek. Ayrıca çalışmak için hiç de abartı bir sistem istemediğinden, Piri - The Explorer Ship, oynanması oldukça keyifli, alınmaya değer bir program. Eskinin gizemli dünyasını ziyaret etmek isteyenlere tavsiye olunur.



Genel/ 8 Puan



Piri-The Explorer Ship Sebit / Adventure/ 2 CD

İNCELEYEN	: Storm Guard				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 40 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 100	CD-ROM	: 4Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆
DESTEKLENENLER :	☐ 3Dfx ☐ D3D ☐ Joystick			LEVEL CD	: Verilmedi

Test Drive 5

Bilgisayar aleminin efsanevi yarış simulasyonu serisiyle, 70'lerin ve 90'ların büyük mücadelesine yeniden tanıklık edeceksiniz.

Bir varmış, bir yokmuş. Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde güzel mi güzel, eğlendirici mi eğlendirici bilgisayarlar varmış. Gerçi o zamanın bu 16 bit oyuncaklarının bir megabyteçık bile hafızası yokmuş ya olsun çocuklar ve gençler yine de bu bilgisayarlarda oyun oynamaya bayılırlarmış. Bunların içinde bir araba yarışı varmış ki o sadece kokpit görüntüsü, kazalarda camda oluşan çatlaklar, sürekli polisten kaçma mücadelesi ve hele hele ön camdaki kuş pisliğine benzeyen yağmur damlalarıyla insanların pek bir hoşuna gider, onların hayran hayran ekrana bakmaktan kendilerini almalarına mani olurmuş. İşte böyle bir oyunmuş Test Drive.

Aradan aylar, yıllar geçmiş, hatta bir millenium daha sona ermek üzereymiş ki bu saçma sapan modern zaman masalının kahramanları olan oyunseverlerin bir kısmı çoktan muradına ermiş, takım elbiseler kuşanıp iş güç sahibi olmuş. Hatta içlerinde yolu yarılayanlar dahi varmış. (Biraz abarttım mı ne?)

Uzun lafın kısası hafızam beni yanıltmıyorsa 15 yılı bulan geçmişi ile bilgisayar teknolojisinin bir çok gelişim evresine tanıklık etmiş bu, kimilerine göre karizmatik ismin arkasına sığınan Accolade firması seriye yepyeni bir sürüm eklemeyi uygun görmüş.

Test Drive 5, arcade türü araba yarışlarından hoşlanan ama ne off-road ne de stat içi pistlerde yapılan yarışlar beni cezbetmiyor diyen oyunseverleri hedefliyor. İlle de şehir içi yollarda araba kullanmak isterim diyorsanız artık Electronic Arts'ın Need For Speed III'ü dışında bir seçeneğiniz daha var.

Bu kadar fazla yarış seçeneği,

Oyunun yarış seçenekleri beş rakibinizin olduğu tek kişilik klasik yarışlar dışında ekranı yatay veya dikey bölebileceğiniz iki kişilik split screen modunu içeriyor. Çoklu oyuncu desteği, 6 yarışçıya kadar modem, seri kablo ve LAN desteğine sahip. Single Race (tek yarış) ve Cup Race (turnuva modları) dışında NFS3'ün Hot Pursuit yarışlarını akla getiren seçenekle Cop Chase'de hız yapan arabaları yakalayıp, sürücüleri tutuklamanız için yarış arabasından dönme bir polis otosunun direksiyonuna geçmeniz isteniyor. Takip olayı eğlenceli gözükebilir ama onların sizi yoldan çıkarması bu derece basit olmamalıydı. Test Drive 4'ten hatırlayacağınız Drag Race kısa mesafeli dümdüz bir yolda iki aracın minimum sürede maksimum hıza ulaşmak için yaptığı yarış. Bu seçenek uygun zamanda vites değiştirme dışında ne fazla bir maharet ne de fazla kurnazlık gerektiriyor. Time Trials'da ise normal trafik akışı içerisinde zamana karşı mücadele ediyorsunuz.

İşe yarış oyunlarının en fazla göze batması gereken özelliklerinden biriyle devam edelim. TD5'in araç sayısı rakiplerini rahatlıkla geride bırakacak kadar fazla. Mevcut 40 aracın içerisinde Aston Martin Vantage, Dodge Viper, Ford Mustang, Chevrolet Corvette, Shelby Series 1, TVR Cerbera, Jaguar XKR and XJ220, Saleen S351, Chevrolet Camaro, Caterham 7 ve Nissan Skyline gibi 14 egzotik ; 1966 Shelby Cobra 427, 1967 Pontiac GTO, 1968 Ford Mustang 428CJ, 1969 Chevrolet Camaro, 1969 Chevrolet Corvette, 1970 Chevrolet Chevelle SS LS-6, 1971 Plymouth Hemi Barracuda ve 1969 Dodge Charger gibi 14 "muscle car" ve en nihayetinde geçtiğimiz yılın 12 süper modeli yer alıyor. Firmanın web sitesinden yeni araçlar yükleyemeyecek olmanız sizi üzmesin hem geçmiş zaman hem de günümüz arabalarıyla yakından ilgileniyorum diyorsanız bu eksiklik bile oyunun önüne set çekemiyor. Arabalarla ilgili azami hız, beygir, yol tutuşu, 60mile hızlanma süresi ve tork bilgilerine farklı arabaları birbiriyle karşılaştıramayacağınız Stats menüsünden ulaşabilirsiniz.

...bu kadar fazla araç,

TD5'in pist sayısı 18'i buluyor. Bunların içinde Moscow, Honolulu, North Carolina, Tokyo, Edinburgh, Sydney, Munich, Kyoto, San Francisco, Switzerland ve Washington D.C, stagelerle ayrıldığından sürekli aynı yerleri



dolaşmak yerine tüm şehri dolaşıyorsunuz England, Hawaii, Jordan, Jamaica ve Italya ise sürekli turlamanız gereken yerler. Bu yolların bir çoğunda o yolda elde edeceğiniz birincilikle tersten yarışabileceğinizi de hesaba katarsanız yol sayısı 31'i buluyor. 40 araba ve bu kadar pistten sonra oyunda bütün alternatifleri denemek size kalmış.

Şayet Test Drive 4 oynadıysanız gizli araba ve yolları hatırlayacaksınız. Mertlik gösterip, hileye başvurmayanlarınız bunları seçilebilir hale getirmek için turnuvada başarı göstermek zorunda.

Yapımcıların "branching technology" dedikleri meretle yarışlar, farklı rotalar belirlemeye ve kestirmeler kullanmaya imkan tanıyor. Buna paralel olarak kısa ve daha az virajlı yolları seçmek de size bırakılmış. Tabi bu önceki sürümdeki görünmez duvarlarla kapanmış yan yolların tamamen iptal edildiği anlamına gelmiyor.

Test Drive 5, iki temel üzerine oturtulmuş. Bunlardan ilki gerçek dünya mekanlarını bilgisayar ekranına mümkün mertebe aktarmaya dayanıyor. Yolların, oyunun benzerlerinin alışılabilmiş görüntüsünün aksine dağ bayır tarzı inişli çıkışlı olması ve her ne kadar kaldırılabilir olsalar da trafiğin ve tatlı belamız trafik polisin bizi zorlaması gerçek hayattaki trafik çilesini aratmıyor.

... ve bu kadar fazla yol!

Options menüsünde arcade ve simulation seçeneklerinin birlikte yer alması sizi yanıltmasın. Yarışlarda simulasyon adına pek bir ayrıntı yok. Gerçi bu modda azami hız, ivme ve kontroller aracın yola verdiği tepkiyle birlikte gerçeğine yaklaşıyorsa da benim bu sözcükten çıkardığım anlam şimdiye kadar hep Nascar'daki gibi motor, süspansiyon, tekerlek ve yakıt ayarları oldu.



Oyunun grafikleri ne yazık ki tartışmaya son derece müsait. En azından çok çok etkileyici olmadıklarından eminim. Direct3D ve Voodoo II desteği sayesinde ağaç ve köprü altlarından geçerken kaportada gölge ve yansımalara tanıklık edeceksiniz. İkinci boyutu aşamamış binalar ve çevre, süs bitkilerine benzeyen insanların başını çektiği arka plan detayları, NFS III'ün yeni standartları belirleyen grafiklerinin ardından inandırıcılıktan ve derinlikten yoksun bir tablo çiziyor. Böyle olduktan sonra da yüksek çözünürlük desteği önemini yitiriyor Keşke zahmet edilip araçların kokpit görüntüleri hazırlansaydı.

Bu noktada oyunun geçmişteki ününe yakışmayacak başka özellikler de yok değil. Yüksek hızda diğer arabalarla çarpışmak başlangıçta eğlenceli gözükebilir ama, be kardeşim madem 3D Collisions diye bir seçenek koydun daha mantıklı animasyonlar hazırlasaydın ya demekten kendimi alamıyorum.



Şimdi ufak bir tahminde bulunayım. Mesela hızla rakiplerinizden birine çarptınız. Aa o da ne araba her seferinde ben fizik mizik tanımam dercesine burnu üzerinde 90 derece havaya kalkıyor. Ne tahmin ama? Kontroller klavye, joystick, gamepad ve direksiyonla yapılabiliyor. (Bu arada Şu Microsoft'un Force Feedback Steering Wheel'inden bir tane edinsek de dergiye daha sık uğrasam nasıl olur sevgili müdürüm?) Hızlı girdiğiniz keskin virajlarda el freninden faydalanmak ve rakibinizin ufak bir dokundurmasıyla birlikte aracınızın kontrolden çıkacağını akılda tutmak dikkat etmeniz gerekenlerin başında. Yarış dışındaki diğer araçlar kaza yapmaları halinde dumanlar içinde yolun ortasında kalıveriyorlar.



Hava koşullarının yarışa etkisi yok gibi. Zaten ben bir tek yağmur yağışına tanıklık edebildim. Mevcut üç zorluk seviyesi arasından yapılacak seçim bilgisayar kontrollü araçları daha saldırgan hale getirdiği gibi onlara spin attırmanızı da zorlaştırıyor. Yapay zekaları hakkındaysa onları geçmek istediğinizde pek mani olamıyorlar desem herhalde başka söze gerek kalmaz.

Bu kadar iddialı bir oyunun gösterişten ve ayrıntıdan uzak menülerini epey yadırgadım. Ufak bir ayrıntı, alışma noktasında olduğunuz dönemde checkpointler arası zaman sınırlamalarını kaldırabilecek olmanız.

Ses efektleri temiz ama her zaman gerçekçi değil. Üç boyutlu ses desteği olmadığından özellikle arabaların hangi yönden yaklaştıklarını anlamak güç oluyor.

İddialı Müzikler!

KMFDM, Gravity Kills, Pitchshifter, Fear Factory ve Junkie XI gibi beş hard-rock grubuna CD müzikleri için tonla para verilmiş. Bu arada ilk kez demosunu klibin oluşturduğu bir oyunla karşılaşıyorum.

Çok değil birkaç yıl öncesine kadar kendimizi kaptırdığımız oyunlara bakıldığında bile; hemen her paragrafında eleştirilerin yer ettiği bu yazıdan çıkartılması gereken başlıca sonuç Test Drive 5'i satın almanın iyi bir seçim olup olmayacağı değil de insanoğlunun (başta benim) zamanla ne kadar doyumsuzlaştığı yönünde. Zaten oyun sadece pist ve araç sayısıyla bile sizi uzun süre eğlendirecek düzeyde.

Kim bilir belki de PC'deki en eski araba yarışı serisini devam ettirmesi Accolade'i başarısızlıkla suçlamamı engelliyordur? L

Genel Puan 7



Test Drive 5

Accolade • Yarış • 1 CD

İNCELEYEN: Ozan Ali Dönmez mailme.ozi@mailexcive.com

SİSTEM	: Windows 95/98-NT0.4	HD Alanı	: 130 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 6Hızlı
RAM	: 32MB	MULTIPLAYER	: Var

GRAFİK	★★★★★★☆☆☆☆
SES/MÜZİK	★★★★★★★☆☆☆
ATMOSFER	★★★★★★★☆☆☆
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★☆☆☆

DESTEKLENENLER: ☐ 3Dfx ☑ D3D ☐ Joystick

LEVEL CD : Eylül 98

Oddworld2

ABE'S EXODDUS



Oddworld 1'in başarısı üzerine yapılma kararı alınan 3 yeni Oddworld oyunundan ilki olan Abe's Exoddus gecikmeli de olsa sonunda koptu geldi.

Yıllardan 1998, aylardan ocak, günlerden Cuma. Hafif yağışlı, soğuk ve puslu bir kış günü. Burak yine Karaköy'den vapur'la, Kadıköy'e sallana sallana gidiyor. Saat sabahın sekizi, Burak'ın yine oyun krizi tutmuş. Büyük bir şevkle ve hızla hemen bilgisayarcısına gider. Ve aralarında şöyle bir diyalog geçer.

Burak- Abi yeni oyun geldimi??

(Bilgisayarcıda çalışan arkadaşın adı:Umut)

Hakan : Geldi, Oddworld denen bir oyun geldi.

Burak : Hee, şu Oddworld platform tarzı bir oyun dimi??

Hakan, biliyormuş numarası yaparak

Evet, evet platform. Manyak bir oyun, kesin al, kaçırma bence.

Burak 2 saat oyunu inceler, arkasındaki resimlere bakar, içinde 'Acaba alsam mı?' sorusu sürekli yankılanmaktadır. Ama yapacak bir şeyi yoktur, mecburen ve biraz da endişeyle oyunu en sonunda alır. Son bir hamleyle :

Burak : Abi, bir sorun çıkarsa değiştirebilirim dimi?? (Tipik muhabbettir zaten bu)

Hakan : Tabi, tabi getir değiştiririz.

Dönüşte, sürekli CD'nin arkasındaki resimlere bakarak kendisini tatmin eder ve oyunun hayalini kurmaya başlar.

İlk başta hiç beğenmediği oyun, bir anda kendisini tiryakilik düzeyinde kendisine bağlamıştır. Birde bakar ki bütün sömestr tatili bu oyuna bağımlı kalmış. (Birde Grand Theft Auto vardı. Ne oyundu ama yaw)

Olaydan 1 yıl sonra...

Öyle böyle bir sene geçer. Burak, herzamanki gibi yine bilgisayarcısına gider. (Bu arada kasım'dan beri Oddworld 2'yi beklemektedir)

Burak : Abi, gelmedimi hala şu Oddworld 2 ya??

Hakan : Geldi geldi, merak etme.

Burak : Yapma ya, hemen alayim, versene. Başka ne geldi??

Hakan : Birde Myth2 geldi.

Burak, eline alır cd'yı, içini açar.



Ana, oda ne?

Burak : Ya bu Oddworld 2 CD yaw. Hayda çattık be, platform oyunu bile artık 2 CD geliyorsa, ne diyim ben!!

Hakan : Alıyormusun kardeşim?? İşim güçüm var. Biraz çabuk ol.

Burak : Tamam tamam, mızmızlanma ver ikisindende.

Burak alır oyunları ve sıcacık evinin yolunu tutar. Sırasıyla oyunları install eder. Öncelik Myth2'dedir nedense. (Dwarves rullaz- Make up your mind) Myth 2'ye kısaca baktıktan sonra, sıra Oddworld 2'dedir. İçinden de sürekli 'Ya yine zorluktan ölücezmi acep' diye bir soru yankılanır. Sonuçta, seve seve başlar oyuna.

Abe, birinci oyundaki başarısının ardından arkadaşları tarafından kutlanırken sırtına gelen kutlama darbesiyle yere düşer ve bayılır. Bayıldığı zaman gördüğü düş'ünde kendi ırkının üyelerinden bazılarının, ondan yardım etmesini, bir kemik fabrikasında köle gibi çalıştırıldıklarını söylemektedirler.

Hemen yola koyulan kahramanımız, (ilk macerasında başarılı olduğundan; hemen kahramanlık triplerine girmiş zavallım) yanına birkaç arkadaşını da alır. Çöldeki uzun yürüyüşten sonra en sonunda, uzun bir tabut'u andıran treni takip ederek o lanetli yere ulaşırlar.

Bütün arkadaşları üst katlara düşerken Abe, çok daha aşşağı katlara düşer. Böylece 2.ci maceramızda başlamış olur.

HELLO

Valla platform oyunu felan demeyin, sistem olarak ne istediğini bir duysanız, kulaklarınıza inanamazsınız. Tribes daha düşük bir sistem istiyor yaw.

Herneyse Pentium 166, 32 mb Ram, 100 mb. Hard disk'te boş alan ve 6x CD-Rom yeterli olacakmış (Pentium

133'te çalıştı).

Anlamadığım tek şey Tribes'ın benim makinemde Oddworld'den daha hızlı çalıştığıydı. Oddworld'de kare atlaması bile yaşıyordum. Muaahah, cidden komiğime gitti. Neyseki 3dfx felan istemiyor.

Oyunun 3dfx desteği olmaması bence, bir bakımada kötü bir şey. Piyasadaki çoğu oyunun 3d'nin nimetlerinden yararlandığı şu dönemde, Oddworld2'nin grafiklerini görünce kendinizi at gözlüğü takmış gibi hissediyorsunuz. Ama yakında çıkacak platform oyunlarında, adamımızı sadece yandan görmeyeceğiz.

Oddworld2'yi bence platform kategorisine sokmak biraz yanlış olur. Oddworld2, hem üstün beceri hemde üstün zeka isteyen bir oyun. Platform oyunu diyince super frog, beast, claw gibi oyunlar bu sınıfa girerler. Oddworld ise bambaşka bir tarz. Etrafta toplanack kristal felan yok, onun yerine kendi ırkınızdan olan insanları kurtarmaya çalışıyorsunuz. (Bu kurtarma hiç elma toplamaya benzemiyor. Felaket zor bir iş) Kendi canınızı zor kurtarıyorsunuz, birde o asalak Mudokon'larla uğraşınca iş, içinden çıkılamayacak kadar zor hale geliyor.

WAITTTTT

Ben, Oddworld1'i aldığımda çok kısa bir sürede bitirebilme başarısını göstermiştim. Ama bilmediğim bir şey vardı. O da oyunda kendimden başka, diğer Mudokon'ları da kurtarmam gerektiği idi. Ben 2 hafta oturup oddworld'u bitiriyim. Sonunda da ölüşümü seyredeyim. Aman ne güzel!! Bir daha baştan oturup oynamaktansa, hiç oynamamayı tercih ettim.

Ama bu sefer temkinliydim. Geçen sefer (iyi sonla) bitiremediğim Oddworld'ü bu sefer bitirmeye kararlıydım.

Oyunda eski oyuna göre adam kurtarma sayısında küçük bir değişiklik yapılmış. Eğer oyunun sonunda gülmek istiyorsanız, 300 tanecik ileri zekalı mudokon kurtarmak zorundasınız. (Geçen sefer çok daha azdı bu rakkam) Peki, bu kurtarmamız gereken mudokon sayısından başka neler değişmiş oyunda? Şimdide birazda onlardan bahsedeyim.

1- Oynanış tarzı abartı zorlaştırılmış. Hatta bazen sinirlenip bütün Mudokon'ları boşverip hepsini öldürebiliyorsunuz. (Çok da zevkli oluyor)

2- Blind denen (Bilmeyenler için söyliyeyim = kör) Mudokon'larımızda mevcut. Bunları öyle heryere çağıramıyorsunuz. Etrafta atlaması gereken bir yer varsa, atlamayıp dümdüz çakılıyorlar. Vs....

3- Oyuna, birde bunlar yetmiyormuş gibi gülme gazı denen bir şeyde eklenmiş. Mudokonlar bu gazın etkisinde kalınca sizin laflarınızı dinlemeyip aptal aptal gülüyorlar. Böyle bir durumla karşılaşınca, adamın kafasına güzel bir yumruk çakarak akıllanmasını sağlayabilirsiniz.

4- Uğraşmanız için bolca, değişik düşman birimleri, Oddworld1'de çok fazla karşımıza çıkan slig'ler (Hani, waittt diye bağıran elinde silah olan aptal yaratıklar varya) bu sefer'de hem karadan hemde havadan bol bol geliyor. Uçanları ellerinde el bombaları ile geliyor. Dikkatli olun.

5- Abe bu sefer birden çok Mudokon'a aynı anda hükmedebilme özelliğini kazanmış. Ancak kötü tarafı : Onların dutgularıyla da uğraşmak zorunda kalmanız. (Mesela morali bozuk olan bir Mudokon'a : Abi kulun, kölen olayım gel şuraya. Hadi inad etme, olur böyle şeyler, boşver demek gibi)

6- Abe artık fart özelliği ile de bayağı bir etkili işlerin altından kalkabiliyor. (Fart'ın türkçesini söylemeyi terbiyem kaldırmıyor. En iyisi siz sözlüğü açıp, anlamına bakın)





7- En güzel özellik ise, Oddworld1'deki en büyük eksiklik idi. Evet save'lerdeki kötülükten kurtulduk. Artık istediğimiz yerde, istediğimiz zamanda save edebiliyoruz.

GOOD BYE

Açık konuşayim, Oddworld'de her iki oyunda da beni en çok etkileyen fikir : Chant idi. Abe'in telepati yönüyle diğer canlıları kontrolü altına alabilmesi, onlara işlerini yaptırıp canı sıkılınca da (bazılarını) patlatması kadar hoş bir fikir olamaz bence.

Oddworld1'i oynayanların hatırlayacakları ve Oddworld1'i hiç oynanamamışlardan daha az zorlanacakları yerler, mevcudiyetini korumakta.

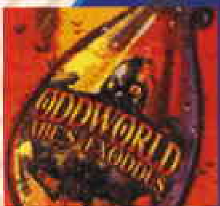
Bombalar, gölgelerde saklanmalar ve bunun gibi Oddworld1'deki bir çok fikir bundada tekrarlanmış.

Neticede Oddworld2 tek kişilik bir oyun. Evde vakiti bol olan, ve bu vakitlerini stres dolu anlarla geçirmek isteyenler için birebir. Platform oyunseverlerin beğenisini toplayabilir. Ancak zorluk karşısında canlarını da sıkabilir.

Valla birileri hırs yapıp bu oyunu bitirmişse, onları canı gönülden kutluyorum. Önümüzdeki ay görüşmek ümidiyle...

I am young, i am handsome, i am fast, i am pretty, and can't possibly beaten. Eheheh (Bayılıyorum bu reklama) L

Genel Puan **8**



Oddworld 2 — GT Interactive / Platform/ 1 CD

İNCELEYEN : Burak Hun a.k.a. WANTED e-mail: wanted@hotmail.com

SİSTEM : Windows 95/98	HD Alanı : 100 MB	GRAFİK :	★★★★★★★☆☆☆
İŞLEMCİ : Pentium 166	CD-ROM : 6Hızlı	SES/MÜZİK :	★★★★★★★★☆☆
RAM : 32 MB	MULTIPLAYER : Yok	ATMOSFER :	★★★★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK :	★★★★★★☆☆☆☆

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick — LEVEL CD : Kasım 98

Kısa Kısa

Parlayan herşey altın olmadığı gibi, parlamayan herşey de kötü değildir. İşte bu bölüm de iyi oyunu kötüden ayırmanıza yardımcı olmak için var!

DARK VENGEANCE

Hepinizin bildiği eski bir atasözü vardır. Bunu günümüzün oyun piyasasına uygularsak şu şekilde söylenebilir; "Tomb Raider çıktı, mertlik bozuldu". Neden? Çünkü her kim eline 3D grafik motoru geçirse, direkt olarak "Nasıl yapsak da şu gençleri söğüşlesek?" moduna giriyor. Alın işte, Dark Vengeance da TR'ın ününden faydalanmak için aceleye getirilip piyasaya sürülmüş bir oyun. Konu yok, atmosfer yok, ses var, ama olmasa daha iyi. Eğer bu oyun iki yıl önce çıksaydı epey başarılı olabilirdi, ama Heretic 2, Tomb Raider 3 gibi harika oyunların ardından kesinlikle şansı kalmıyor.

Oyunda büyücü, hırsız ve savaşçı olarak üç farklı karakteri yönetebiliyorsunuz. Her karakterin farklı bir senaryosu var. Karakterlerin oyun içindeki başlangıç noktaları farklı olduğundan, ilk başta tamamen ayrı üç oyun oynuyormuş gibi bir hisse kapılıyorsunuz. Fakat bölümler ilerledikçe üç karakterin de senaryoları birleşiyor. Karakterlerin özellikleri ve silahları büyük çeşitlilik gösteriyor. İlk başlayanlar için savaşçı karakter ideal olacaktır, çünkü elindeki yakın dövüş silahları ile düşmanları kağıt gibi kesebiliyor. Yönetmesi en zor olan karakter ise büyücü, çünkü yakın dövüşe girdiği an düşüp ölmesi kaçınılmaz. DV'ın grafikleri övgüyü hak ediyor, özellikle de 3D hızlandırıcı kartların sağladığı özel efektler sayesinde mükemmel bir atmosfer sağlanmış. Ama oynanabilirlik yerlerde sürünüyor. Üçüncü şahıs kamera açılarının kullanıldığı birçok oyunda olduğu gibi kamera sizi takip etmekte zorlanıyor. Bu da sizi çok zor durumda bırakabiliyor. Düşmanlarla dolu bir odaya girdiğinizde kameranın kapı eşiğinde takılıp kalması gerçekten sinir bozucu bir hata.

Son olarak, kırk yıllık Dark Elfleri de şempanze gibi çizdikleri için bu oyunu yapanlara "yuh olsun" diyor ve bir Action oyunu manyağı değilseniz Dark Vengeance'dan uzak durmanızı tavsiye ediyorum.



FİRMA : GT INTERACTIVE
TÜR : 3D ACTION

6

SNOWMOBILE RACING

Kış aylarının gelmesiyle birlikte, anlamsız kış oyunları furyasına kapıldık. Neyse ki bunlardan birçoğu iyi çıktı. Snowwave Avalanche ve X Games Pro Boarder gibi oyunlar oldukça kaliteli yapımlar. Ama ne yazık ki Snowmobile Racing böyle değil.





Öncelikle, kar arabaları ile yarışma fikrinin ilgi çekici olduğunu itiraf etmeliyim. Ama madem kar üzerinde yarışıyoruz, bunun normal arabalar ile yarışmadan biraz olsun farkının olması gerekmez mi? Yani, normal bir araba ile kar arabasının yol tutuşu, kullanım şekli, hızlanma ve yavaşlama şekilleri tamamen farklıdır. Eğer öyleyse (şimdiye kadar bir kar arabası kullanma şerefine erişemedim) Snowmobile Racing tamamen yanlışlık ve saçmalıklarla dolu bir oyun. Bu aralar bir tane kış sporu oyunu alacaksanız, seçiminizi X Games Pro Boarder'dan yana kullanın.

FİRMA : GT INTERACTIVE
TÜR : YARIŞ

5

XENA - THE WARRIOR PRINCESS

Size ilginç bir şey söyleyeyim; Xena aslında bir oyun değil. Üç boyutlu grafiklerle hazırlanmış ve bazı noktalarda karar vererek akışını değiştirebildiğiniz interaktif bir sinema filmi. Multipath Movies denilen yeni bir teknolojinin ürünü olan Xena, ilginizi çekebilecek kadar kaliteli bir yapım. Diziyi takip edenlerin hatırlayacağı bir bölümü 3D'ye çevirmişler. Hani şu kesik baş ve vampirimsi hatunların etrafta dolaştığı bölüm (çok güzel tasvir ederim, görmüş kadar olursunuz yani). CD'de ayrıca Brilliant Digital Entertainment'ın ürettiği birçok MPM'nin kısa demolarını da bulabilirsiniz. Kısa dedim de, bunca filmi tek CD'ye nasıl sığdırmışlar anlamadım. Xena baştan sona 70 dakika sürüyor, yaklaşık 15 tane demoyla birlikte bu süre 2 saati aşıyor. Demoları beğenirseniz, programın arabiriminden sitesine bağlanıp istediğiniz filmin tamamını indirebilirsiniz. Ama bu şekilde aldığınız MPM'yi sadece bir kere izleyebilirsiniz. Sonra kredi kartı ile satın almanız gerekir.





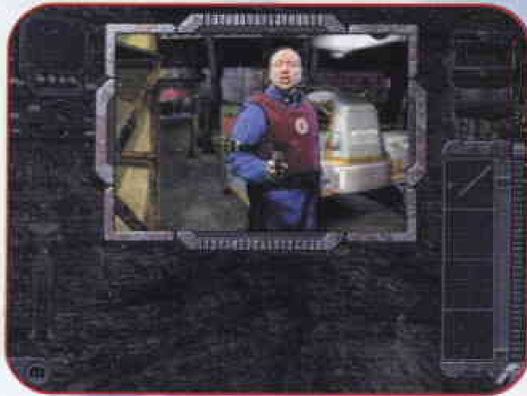
MPM teknolojisi ve Xena hakkında daha çok konuşmak isterdim, ama Xena'nın bir oyun olmamasının yanı sıra, zebellah gibi bir yazı işleri müdürümün olması beni çok kasıyor. O da benim yaşam çizgimi kasmadan önce gagamı kapasam çok iyi olacak.



FİRMA : BRILLIANT DIGITAL ENT.
TÜR : İNTERAKTİF FİLM
7

DARK SIDE OF THE MOON

Hani bazı oyunlar vardır, altı-yedi CD'dir ve bilgisayarcılara geldiği gün tükenir. Bitirilmesi için mutlaka tam çözümünün bulunması gerekir. "Phantasmagoria, Black Dahlia gibi oyunlar...Var mı öyle yeni bir oyun?" diye sormuştu bir okurumuz. Aslına bakarsanız var, hem de bayağı iyi bir oyun. Dark Side of The Moon tam film havasında çekilmiş bir Adventure. Oyunculuk süper, bütün karakterler dijitize rollerini gayet inandırıcı bir şekilde canlandırmışlar. Ama oyunu yapan insanlar kendi bindikleri dalı kesmede Nasrettin Hoca ile yarışacak kadar iyiler. Koskoca 6 CD'lik oyun yapıyorsunuz da, neden oyunu ekranın dörtte birine sıkıştırıyorsunuz bre insafsızlar? "Ay abicim, hızlı olsun istedik, performans falan olayı..." demeyin, tepelerim. Bundan çok daha detaylı grafiklerin hiç değilse yarı ekran sinemaskop olarak oynatılabileceğini biliyoruz. Bakın oturmuş adam gibi bir senaryo yazmışsınız, güzel insanlardan oluşan bir oyuncu kadrosu kurmuşsunuz, üstüne üstlük oynadıkça insanı bağlayan bir ortam sağlamışsınız ama, ah be gülüm. Ne vardı yani şu oyun ekranını mantıklı bir büyüklükte yapsaydınız. Neyse, hadi gidin şimdi. Bu seferlik affediyorum, bir dahaki sefere daha iyi bir oyun bekliyorum ona göre. L





FİRMA :SOUTHPEAK INTERACTIVE
TÜR : ADVENTURE
6

King's Quest 8
Mask of Eternity

3. Bölüm

FROZEN REACHES

Saraya girip Kraliçe Freesa ile konuşun. Size olayları anlatıyor ve kristal ejderhasını kullanmanıza izin veriyor. Önceki bölümden aldığınız kristal asayı kraliçeye verin, kabul etmiyor ve asayı ejderhanın üzerinde kullanmanız gerektiğini söylüyor. Saraydan çıkıp doğuya, ejderhanın inine doğru ilerleyin. Asayı ejderhaya verin, kapı kapalı olduğu için uçamayacağını söylüyor. Kapıyı açmak için şunları yapmanız lazım. Hemen arkanızda, yerde bir parça zincir var. Kafanızı kaldırıp tavana bakın, zincirin diğer ucunu göreceksiniz. Hemen yanınızda bir buz kütlesi var, onu iterek tavandaki zincirin altına getirin. Kütleden birkaç adım uzaklaşın ve ters takla atıp üzerine çıkın. Zinciri çekip kapıyı açın. Aşağı atlayın, ejderhaya asayı verin ve yola düşün.

FROZEN REACHES Kuzey Sahili

SAVE edin. Okunuzu çıkartıp KD rampasını tırmanın. Bir yeti göreceksiniz, ateş edin ve beş tanesi birden üzerinize gelmeye başlayacak. Geri geri kaçarak hepsini öldürün. Rampadan yukarı çıkın ve sürekli sağa gidin. Yokuş yukarı ve doğuya doğru kara, dar geçitten devam edin. Sola dönüp iyice dikleşen yokuşa tırmanın. Y şeklindeki yol ayrımında soldan devam edin. Arkanızı dönün ve siyah bir rampanın üzerindeki iki okçuyu görünce durun. İkisini de oklarınızla öldürün. Rampadan çıkıp hem buz okunu, hem de iksirleri alın. Kuleye yaklaşın ve ipinizi kullanıp tırmanın (DİKKAT : Oyunun bazı versiyonları bu noktada takılabilir). Diğer balkona zıplayın ve kolu çekip yerdeki kapağı açın. İçeri atlayın ve fıçıları kırıp içinden çıkanları alın. Sandığı açıp içindeki güç iksirlerini alın. Kolu çekip kapıyı açın, dışarı çıkınca kulenin arkasına dolaşın. Kuzeye gidip yol ayrımında doğuya gidin. Okunuzla bütün yetileri öldürün. Kılıcınızı çekin ve SAVE edin. KD'ya devam edin ve bir horlama duyunca durun. Biraz ileride görünmez bir Snow Mane bulunuyor. Hemen görünmezi görmenizi sağlayan, kalkan ve güç iksirlerinden birer tane içip yaratığa dalın. İlerideki donmuş göle gidin. Göle doğru bir adım atıp buzun ince olduğunu farkedin. Buza bir kaya atın. Kayayı alın ve buz kırılana kadar atmaya devam edin. Kırılan yere önceki bölümden aldığınız Ateş Kristalini atın. Suya dokunmamaya dikkat ederek alev kılıcını alın. Geri dönüp doğu kulesine doğru yolalın ve kuleden güneye devam edin. İlk çatala gelince batıya (sağa) dönün ve dar bir V şeklindeki geçitten geçin. Güneye, dar geçide doğru devam eden yolu takip edin. Sağa dönüp kuzeye devam edin. Yetileri öldürün. Biraz ilerleyince ufak bir gölün öte tarafında nöbet tutan buz orclarını göreceksiniz. Oklayın.



Gölün biraz güneydoğusunda bir nöbetçi kulübesi var. Girin ve fıçılardan çıkanları alın. Gölün sağından doğru dolaşıp, öldürdüğünüz orcların üstündeki herşeyi alın. Kalenin arkasına dolaşıp, ipinizle yukarıya tırmanın. Ortadaki ızgaradan bakıp demo görün. İleri gidip hapis Griphon Kralı ile konuşun. İleriye gidip balkona gelin ve yavaşça aşağıya atlayıp, bakın aşağıdaki nöbetçi öldü. İksiri ve anahtarı alın. Kaleye tekrar tırmanın ve Kralı az önce aldığınız anahtarla serbest bırakın. Geri dönün ve demonun sonunda kılıcınızı çekip bir kalkan iksiri için.

Thork'u öldürdükten sonra sandıktan çıkan kolyeyi alın. Bunu birazdan bir yazıyı çözmek için kullanacaksınız. Yerdeki buz parçasını alın. Hücreden içeri bakın, hemen sağdaki deliğe bakın. Ön kapıya gidip dışarı çıkın, tam dışarı çıkarken Connor'ın ayağı yerdeki boşluğa takılıyor. Şimdi, elinizdeki buz parçasını bu boşluğa yerleştirin. Alev kılıcınızı kullanıp buzu eritin ve buz



oklarıyla suyu dondurun. Buz kütlesini alıp az önceki deliğe takın. Kapıdan girince donmuş yaratığı öldürüp 4. Maske parçasını da alıyorsunuz. Ama yaratık canlanıyor, siz de yeniden öldürüyorsunuz. Kaleden çıkın ve güneye, kristal ejderhayı bıraktığınız yere geri dönün.

Ejderhaya binip öbür kıyıya geri dönün. Kalenin yanından geçip Griphon'ların kalesine girin. Kralın size verdiği Mavi Kristalı alın. Tekrar ejderhaya dönüp geriye uçun. Griphon Kralını kurtardığınız kaleye geri dönüp tırmanın, elektrikli sandalyenin üzerine basilisk'in dilini, mavi kristali ve altın mantar parçasını koyup kolu çekin. Oluşan güç büyüsünü alın. Kaleden inip batı kanadındaki V şeklindeki geçitten geçin. Dümdüz devam edin ve herkesi öldürün. Batı kulesine gelince, kapıdan içeri girin ve fıçılardan herşeyi alın. Kuleden çıkın ve güneye gidip ilk sağa girin. Sağ yamacı takip edin ve kuzeydoğuya takip edin. Haçın üzerindeki yazıları okumak için kolyeyi kullanın. İlerleyin ve öldürün. İlerideki binaya tırmanmadan önce SAVE edin. Tırmanın, kılıcınızı çekin (alev kılıcını) ve iki başlı ejderhanın iki başını da kesin. Arkadaki delikten atlayın ve sonraki bölüme geçin.

PARADISE

Tapınağı bulup ortasındaki taşa tıklayın. Bright Crystal'ı taşın üzerine yerleştirin. Demodan sonra Realm of the Sun'a hoşgeldiniz.

Level 1 - TRUTH

Odadan çıkıp gördüğünüz her çömleği kırın. Güneye gidip yılanları öldürün. Damlayan suya dikkat. Yukarı bakıp açıklığı görün, uzaktaki duvara gidip ipinizle tırmanın. Çömleği kırıp Mask Medallion'u alın. Aşağı inip odadan çıkın ve kuzeye gidin. Su odasından kuzeye gidin ve ilk sola dönün.

Batıya doğru devam edip iki Henchman'in bulunduğu odaya ulaşın. Güney ve batıdaki duvardaki panelleri açıp iksirleri alın. DİKKAT : Bazı yerlere bastığınızda Shadow Demon'lar çıkacaktır. Bu bölmeler diğerlerinden çok az daha açık renktedir.

Kuzey çıkışından geçin, soldaki duvarı tekip ederek heykellerle dolu bir odaya ulaşın. Tablet of Knowledge'ı alın. Üzerine sağ tuşla tıklayıp özelliklerini öğrenin. Heykellere tıklayıp tecrübe kazanın. KD'daki altın kapılardan geçin.

Kuzeye, doğuya, kuzaeye, doğuya, güneye, doğuya, güneye, doğuya gidip kuzeydeki ikinci geçitten geçin. Ortasında blok olan büyük bir odada olmalısınız. Etrafındaki panelleri açıp iksirleri alın. Archon ile konuşun ve açılan kapıdan girin. Soldaki kapıya girip uçurumun üzerinden yaratığa doğru yürüyün, Key of Truth'u alın. Geri dönüp güney çıkışından güneye doğru devam edin ve sekiz panel olan bir odaya ulaşın. Sola dönün, soldaki duvara yapışıp yine soldaki altın kapıya doğru ilerleyin. Key of truth'u kullanarak kapıyı açın. İçerideki Shield ve Sword of Truth'u alın. Tabletinize Precept of Truth yazılacak. Şimdi en KB'daki uzak çıkışa gidin, çıkın, kuzeye 8 panelli odaya gidin, bloktan sola dönün ilk soldan gidin. Yerdeki panellere dikkat ederek B, K,B,K,B,K,B ve kuzeye gidin.

Altın kapılara yaklaştığınızda sorulan soruya karşılık Tablet of Truth'u kullanın. Kapıdan geçmeden sağınızdaki gizli paneli açın ve iksiri alın. Şimdi kapıdan geçin.

Level 2 - LIGHT

SAVE edin. Kuzeydeki odaya gidin ve soldan çıkın. Batıdaki duvara gidin, kuzeydeki duvara gidin, yine batıya gidin ve kuzeye dönün. İlk sola dönün ve odadaki çömlekleri kırıp gizli bölmeyi açın. Bloğun güney tarafında yanmamış bir mum var. Onu bulup aşağıya çekin. Hemen güneyde bir geçit açılacak.



Çömlekli odadan güneydoğu çıkışından çıkın, güneye dönün, doğuya dönüp sağdaki ilk geçide girin. Güneye ve ilk doğuya gidin, odaya girin ve Connor'un son maske paraçasını da bulmasını izleyin. Kapıdan çıkarken saldıran Henchman'leri öldürün. Koridordan kuzey duvara, doğuya, güneye, doğuya gidin. Kuzeye dopru zigzag çizerek ilerleyin, doğuya ve ilk sola gidin. Haritanın KD'sundaki büyük odaya girin. Demodan sonra Mask Medallion'u kazanın üzerinde kullanıp Healing Well'e dönüşmesini sağlayın. Sağlığınız az ise, iyileşene kadar için. Odadan çıkıp güneye, batıya, güneye, doğuyave zigzag çizerek güneye gidin. Hall of Light'a girin, kitap tutacağı Circle of Light'ın ortasına doğru itin. Key of Light'ı alın. Anahtarı alın, dönüp holden çıkın. K,K,B,G,B,K,B ve sağdaki ikinci geçitten altın geçide girin. Key of Light ile kapıyı açın. Armor of Light'ı alın. Tabletinize yeni bir şey ekleniyor. Odadan çıkın ve kılıcınızı çekin. Holden doğuya, güneye, doğuya ve kuzeye devam edin. Kuzay duvarına gelince batıya ve kuzeye gidin. Kapıya yaklaşıp tableti kullanın. İşte sonraki bölüm.

Level 3 - ORDER

Koridorlarda yaratık yok. Kuzeye, doğuya içinde blok olan bir odaya girin. Odanın doğusunda altın bir çömlek var. Üzerine tıklayın ve açılanp panelden iksiri alın. Kuzeyden çıkın, doğu duvarına, kuzeye, doğuya gidin, kuzeye dönün ve ilk sağa girin. Odanın solundan gidin ve Archon ile konuşun. Hall of Order'a gidin. Bu bilmeceyi çözmek için altın blokları iteren Mask of Eternity'nin şekline getirmeniz lazım. Şekli tamamlanmış hali odanın tabanındaki siyah çizgilerin üzerinde olmalı. Kapılar açılınca kuzey kapısından çıkıp Key of Order'ı alın. Duvarlarında güneş şekilleri olan odada soldan geçip doğuya gidin, güneye, doğuya ve ilk sağa dönüp zigzag çizerek güneye gidin. SAVE edip okunuzu çıkartın.

Okçuları görene kadar yavaşça ilerleyin. Hepsini öldürün, kılıcı çekip iskelet kumandanı da öldürün. Key of Order ile altın kapıyı açın. Arka odaya girin ve Chalice of Order'ı alın. Koridordan çıkıp güneye zigzag çizerek ilerleyin, batıdaki altın kapıda tabletinizi kullanın. Son bölüm yüklenecek. Archon ile konuşun ve SAVE edip içeri girin.

Altar Room'da Lucreto ile konuşun. Altar yaklaşınca Lucreto saldıracak. Enerjinizi düzeltin. Maske parçasını altarın üzerinde kullanın. Lucreto ile yokolana kadar dövüşün. Diğer maske parçasını yerleştirin. Lucreto ile dövüşün. Bütün maske parçalarını yerleştirince bir geçit açılacak. Lucreto ile dövüşüp geçide düşmesini sağlayın ve son demoyu seyredin.

Ohh bee, ben yatmaya gidiyorum !!!!

STARCRAFT Brood War Multiplayer Guide

Multiplayer olarak Starcraft Broodwar oynuyorsunız, ama karşınızdaki insanları bir türlü yenemiyorsanız, iki aylık çalışmamızın ürünü olan Broodwar Multiplayer taktik ve strateji rehberine göz atmanızın zamanı gelmiş demektir. Battlenet ortamlarında Wanted adıyla bilinen üstün kişi, tam bir senelik Starcraft tecrübelerini sizlerle paylaşıyor.

Hani bazı oyunlar vardır, piyasaya çıktıkları ilk günden itibaren, ne kadar zaman geçsede insanların bıkmadan oynadıkları, hiçbir an akıllarından çıkmayan oyunlardır bunlar. Maalesef bu tanıma uyan sadece birkaç oyun var piyasada (Quake 1-2, Diablo, AOE, Red Alert vs...) Starcraft'ta tabi bu oyunların başında gelmekte. Mükemmel senaryosu, üstün oynanabilirliği, tanımlayacak kelime bulamadığım ses ve müzikleri, herşeyiyle tek kelimeyle muhteşem olan Starcraft'ın Expansion Set'i Brood War'ü aylardır bekleyen bizler sonunda muradımıza erdik. Daha üstün müzik ve sesler, 7 yeni birim, 100 multiplayer yeni harita ve harita yüzeyi olarak kar, çöl ve Twilight denilen Dark Templar'ların dünyası bulunuyor.

Bu Strategy Guide'da sizlere çok temel, gerekli ama fazla kimse tarafından bilinmeyen taktik ve 1.04 deki bütün bug'ları belirteceğim. Yaklaşık 1998 Nisan ayından itibaren hem Battlenet'ten hemde Network'den oynadığım Starcraft'ta iyi bir oyuncu olmak hiçde kolay değildir. (Battlenet ve Network'deki arkadaşlarım beni Wanted olarak bilirler. Hepsine selamlarımı yolluyorum) Ama sizde bu Guide'ı okuyarak eskisinden daha iyi oynayabilirsiniz. Şimdi bazı temel taktiklerle olaya giriyorum.



GENEL STRATEJİLER

ERKEN SALDIRI (RUSH)

Bu aslında sadece Starcraft'ta olan bir kelime değildir. Kısaca erken savaş anlamına gelir. Bazılarınızın bilgisayarın size karşı çok erken saldırı yaptığını ve buna dayanamadığınızı, hatta ve hatta şöyle diyenlere de rastladım : Bilgisayarı yenmek imkansız. Ama bilgisayarı yenmenin belirli bir yerden sonra çok kolay olduğunu söylemekten kendimi alamıyorum. Öncelikle dikkat edeceğiniz şey : Çok hızlı olmak, bunuda klavye üzerindeki kısayol tuşlarını kullanarak sağlayabilirsiniz.

İLK ÜSSÜN KURULMASI

Bildiğiniz üzere başlangıçta 4 işçiniz var. Bu sayıyı en hızlı şekilde Supply Limit'inizin 2 altına çıkarın ve o son çıkardığınız işçiyle bir supply depot yapın. Daha sonra işçi üretmeye devam edin ve yaklaşık onuncu işçinizle gezintiye çıkın. Böylece rakibinizin üssünün yerini ve ne yapmaya hazırlandığını görmüş olursunuz. Rush yapmaya hazırlanıyorsa ikinci ve sonra üçüncü Barracks'ınızı kurmaya başlayın. (Harita büyük ise ikinci Barracks yerine önce Vespene Gas aramaya gidin. Çünkü büyük haritalarda Rush ihtimali düşüktür)

Binalarınızı dağınık bir şeklide değilde toplu, bir kaplumbağa gibi dışa doğru açılarak yapmanız sizin çok önemli ve unutulmayacak bir gereksinim. Bunker, Photon Cannon ve Sunken'larınızı, onların rakibe ulaşabileceği ama rakibinizin onlara direk olarak ulaşamayacağı yerlere koyun. Böyle bir yeri sizde yaratabilirsiniz. Mesela en kolayı savunmanızın hemen önüne bir bina koyarak bunu sağlayabilirsiniz.

SUPPLY LIMIT

Oyun sırasında gözünüz hep Supply Limit'inizde olsun, yoksa çok zor anlar yaşayabilirsiniz. Supply'ın bitimine ortalama 6 kala başka bir Supply Depot yapmanız tavsiyemdir.

Rakibinizin işçilerine saldırmak ve yoketmek ilk amacınız olmalı. Starcraft'ta önemli olan çok fazla ünite apıp saldırmak değildir, bazı oyunlardaki gibi 150 tank yapıp saldırmak hiçbir işi çozmez (Bkz. Red Alert) Sc'de önemli olan yeterli derecede ünite yapmak ve o üniteleri iyi kullanabilmektir. Çok önemli olan bazı birimleri iyi kullanırsanız kazanma şansınız artacaktır.

PROTOSS Irkı için taktikler

PROTOSS HIGH TEMPLAR

Tek başına bir orduya bedel olabilecek ve bence Starcraft ve Brood War'daki en önemli, değerli ve güçlü birim. Eğer Psionic Storm'u iyi kullanabilirseniz karşınızdaki birimlerin eriyişini büyük bir zevkle seyredebilirsiniz.

PSIONIC STORM : Yarım saniyede 16 damage olmak üzere toplam 4 saniyede 128 damage verir. Bazı acemi arkadaşlar gibi birkaç High Templar'larınızla aynı yere Psionic Storm atmanız rakibe verilen hasarı değiştirmeyecektir. Sadece göze daha sıkı gibi görünecektir. Onun için boşuna High Templar'larınızla aynı anda aynı yere Psionic Storm



atmayın.

HALLUCINATION : Yaptığınız ünitenin iki tane kopyasını meydana getirir. Bu kopyalar zarar veremezler. Bunu en güzel 3 şekilde kullanabilirsiniz.

1- Herhangi bir üniteyi Hallucinate ederek haritada gezintiye çıkmak.

2- Mesela 1 tane Reaver yapın, onu Hallucinate ederek 1 grup Reaver ordunuz varmış gibi gösterin rakibinize. Aynı anda Scout'larınızla havadan saldırı başlatın ve rakibinizin yerden beklediği saldırıyı havadan verin.

3- Carrier'larınız var ama rakibiniz Zerg ve Carrier ordunuzu yıkmak için doğal olarak bayağı bir Scourge yapmış. *Heralde Mutaliskle saldıracak kadar sap bir insan olmadığını düşünerek bu lafları söylüyorum. Ayrıca Scourge yapsın ne farkederki Puahahaha.* Carrier'larınızı Hallucinate ederek rakibinizin Scourge'larını biriktirdiği yere yollayın. Scourge'larının sahte Carrier'larınız üzerinde patlamasını sağlayın. *Merak etmeyin bu çok kolay bir iş* Böylece Scourge ordusundan kolayca kurtulmuş olursunuz. Unutmayın Hallucinate edilmiş kopya üniteler her türlü damage'ın 2 katını yerler ve kopyalandıkları süreden itibaren hit pointlerinden geri sayarak zayıflarlar, en sonunda da yokolurlar. Carrier'dan Interceptor, Reaver'dan scarab çıkmaz.

Arbiter

Oyunun uzaması halinde yapmanız gereken önemli Protoss hava birimi. Etrafındaki dairesel alanda bulunan bütün dost birimleri görünmez yapar.

RECALL : Işınlama özelliğidir. Arbiter'ınızı rakibinizin üssünün güçsüz bir bölgesine gönderin. Recall'a basıp ordunuzun ortasındaki birime basın. Hooop belirli bir alan içindeki adamlarınız Arbiter'ınızın altına ışınlandı. Bundan sonrası size kalmış *toplu taşımacılık gibisi varmı ehe.*

STATIS FIELD : Terran'ın Lockdown'uyla biraz benzeşen S.F. yine size çok yardımcı olabilecek bir özellik. S.F. içindeki ünitelere hiçbir şekilde zarar gelmez. Bunu iki şekilde kullanabilirsiniz:

1 - Üs basarken, rakibin ön savunma kuvvetini belli bir süre için etkisiz kılmak için. Ama SF içindeki birimlere hiçbir şekilde zarar veremezsiniz. Rakibiniz üzerinde ise çok güçlü birimlerine karşı kullanarak ordusunu bölün. Bölünmüş bir orduyu parçalamak daha kolay olacaktır.

2 - SF'ı kendi birimleriniz üzerinde de kullanabilirsiniz. Mesela üssünüze Nuke'un inişini görüyorsunuz, adamlarınızı kaçırma gibi bir şansınız yok. O zaman çok hızlı bir şekilde ünitelerinizi S.F. içine alın. Böylece S.F. içine alabildiğiniz birimler bu işten zarar görmeden kurtulmuş olurlar.

(WANTED'dan özel not) : Lockdown'a uğramış birimlerinizi Recall edip kurtarabilirsiniz. Ama S.F'lileri Recall edemezsiniz.

Dark Archon

Herkesin merakla beklediği Dark Archon'un Brood War Beta'da 5 özelliği vardı. Ama bu sayı 3'e indirildi. Bu özellikler :

FEEDBACK : Uyguladığınız üniteye manası kadar hasar verir.

MAELSTORM : İşte Psionic Storm'dan sonra zerg için kullanabilecek en iyi özellik. Metalik olmayan birimleri dondurur. Yaklaşık 10 saniye sürer. Belirli bir alanı etkiler. Maelstorm'a uğramış birimler damage yiyebilirler.

(WANTED) : Maelstorm üzerine Psionic'i yapıştırdınız mı, ohhhh mutalisk kebabı.

MIND CONTROL : Oyunun ilerleyen vakitlerinde, eğer iyi kullanılırsa çok etkili bir özellik. Yaptığım düşman birimini sizin tarafınıza geçirir ama Dark Archon'un bütün zırhının bitmesine neden olur. Rakibinizin özellikle Battlecruiser, Carrier, Ultralisk gibi büyük çaplı birimlerini kendi ordunuza katabilir. Veya işçisini alarak 200 supply'lık yeni bir ırkı emrinize amade edebilirsiniz.

Corsair

Hava üstünlüğünde son noktayı yine protoss koydu ve çok güçlü corsair'ler yanında bir de özellikle geldiler.

DISRUPTION WEB : Yüzeysel bir alanı etkiler. İçinde kalan birimler dışarıya hiçbir şekilde saldıramazlar. Üs basarken Bunker, Photon Cannon, Sunken veya Spore Colony'ler üzerinde kullanılması gereken bir özellik.

TERRAN ırkı için stratejiler

Genellikle oyuna herkes Terran ile başlar. Sonra nedense Terran'ın en güçsüz ırk olduğunu düşünerek diğer ırklara geçerler. Ama Terran, eğer iyi kombinasyonlar yapılırsa karşısında boyun eğilecek bir ırkdır. Saldırı veya savunmada iken ordunuzun yanında SCV bulundurmanız size çok büyük bir avantaj sağlayacaktır.

(WANTED) : Yüksek yerdeki mineralli bir bölgenin yakınlarına Command Center yapın. Kaldırın ve minerallerin olduğu bölgeye indirin. Böylece 2. Üssünüz için Dropship yapmanıza gerek kalmaz.

MEDIC

HEAL : Zealotlar çok mu güçlü geliyor ? Medic tam aradığınız birim. Ayrıca sadece sizin birimlerinizi değil, takım arkadaşlarınızın birimlerinide iyileştirir.

OPTIC FLARE : Queen'in Parasite'ine sinir mi oluyorsunuz? Alın size ilacı.

BLIND : Kullandığınız birimin menzilini çok azaltır. Reaver, Siege Tank gibi birimler üzerinde inanılmaz etkili.



* (WANTED) : Kendi mayınlarınızı Blind edin. Böylece rakibinizin adamları, tam üstüne geldiğinde ortaya çıkıp patlayacaklar. Doğal olarak da kaçamayacaklardır.

GHOST

* CLOAK : Bilindiği üzere görünmezlik.
* LOCKDOWN : Metalik üniteleri 1 dakikalığına dondurur. Bu birimler damage almaya açıktır. (Carrierlarının yokoluşunu izlemek gerçekten çok zevkli)
* NUCLEAR MISSILE : Aslında o kadar acemi işidirki Nuke. Yani açıklamaya bile gerek duymuyorum.
* (WANTED) : Eğer Nuke'ü yerleştirdikten sonra adamınız görülmüşse, adamınıza Defensive Matrix atın. Böylece biraz daha yaşamasını sağlamış olursunuz.

SCIENCE VESSEL

* DEFENSIVE MATRIX : 200 HP'lik bir savunma kalkanı yaratır.
* EMP SHOCKWAVE : Protoss'ların ve özellikle Archon yapanların korkulu rüyası. Düştüğü yerdeki birimlerin shield'ini sıfıra düşürür. O koca archonlar zerglingden bile daha zayıf olur. Ehhee
* IRRADIATE : Metalik olmayan birimler için kullanılabilir. Irradiate'lenmiş birimlerin yakınındaki birimlerde zehirlenir. Toplam 125 damage verir.
* (WANTED) : Protoss High Templar'larına karşı kullanın. Veya zevk olsun diye, adam size Zergling'le saldırıyor diyelim. Sizde Tanklarınıza Defensive Matrix'in ardından irradiate atarak bu saldırıyı kolayca önleyebilirsiniz.

ZERG ırkı için ipuçları

QUEEN

* BROODLING : Siege tanklarının başbelası, atın kafalarına hem patlatın, hemde çevrelerinde başka Siege Tank varsa onlara da çıkan böceklerle saldırın.



* PARASITE : Rakibinizin üssünü görmek için kullanılır. Adamın çok önemli birimlerine atın ki onları patlatmasın. Mesela Carrier'larına filan atın ki, delirsin.
* ENSNARE : Birimleri inanılmaz derecede yavaşlatır.

DEFILER

* PLAGUE : İşte yine mükemmel bir özellik. Her birime yapılabilecek, belirli bir alanı etkileyen Plague, birimlerin HP'lerini 1'e düşürür. Özellikle Zerg'e karşı çok faydalı.
* DARK SWARM : Yaptığınız alanın içindeki ünitelere dışarıdan hiçbir zarar gelmez. Ancak Psionic Storm yemesseniz tabi.
* CONSUME : Kendi ünitelerinizden herhangi birine yaptığınızda o üniteyi yok eder ve kendisine 50 mana alır.

Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

TERRAN :

Ψ Çoğu oyuncular direk olarak görünmez ünitelere gideceğinden (Lurker, Dark Templar) hiç vakit kaybetmeden Missile Turret'larını savunmanızın belirli köşelerine serpiştirin.

Ψ Yüksek alanların avantajını kullanın, rakibinizin üssünün arkasında veya herhangi bir yönünde yamaç, yükseklik varsa hemen orayı ele geçirip Siege Tank'ları dizin. Birde yanına 2-3 tane missile turret koydunuzmu tamamdır bu iş.

Ψ Medic'li Marine'lerinizi bol bol Stim Pack'leyin. Ama unutmayın Stim Pack 15 saniye sürer ve üst üste yapmanız hiçbirşeyi değiştirmez. Goliath'ların hava üstünlüğünü unutmayın ve Science vessel yapınnnnnnnnn.

PROTOSS :

Ψ Terran'ın Science Vessel yapması çok uzun sürdüğünden, Missile Turret olmayan yerleri Dark Templar'larınızla temizleyin. Eğer hiç giriş yoksa Shuttle'la drop etmeye çalışın.

Ψ Zerg'in Overlordlarına saldırın. Hele birde Overlord'ları savunmasızsa Allahhh. Afiyet olsun.

Ψ Terran Templar'larınıza Irradiate yaparsa hemen 2 templarla archon oluşturun

Ψ Zerg'e karşı Psionic ve Maelstorm'u unutmayın. Science Vessel'dan uzak durun. Zealot'ların gücünü küçümsemeyin.

ZERG :

Ψ Templar'lara Queen ile Broodling atın, hava gücünü Mutalisklere sakın bırakmayın. Devourer'a yapın.

Ψ Guardian Aspect'lerin gücünü iyi kullanın. Önde Guardian'lar hemen ardından da Devourer'lar varsa hiçbirşey yapamaz.

Ψ Yolun ortasında birkaç Zergling bırakmanız çok faydalı olacaktır. Hem adamın saldırıya gelip gelmediğini görmek hemde yoldan geçen birimlere bir şok saldırı düzenlemek hiçde fena olmaz hani. (Bu taktiği sadece Zergling için kullanmanız şart değil tabi)

Ψ Defiler yaptığınızda her yere plague atın.:)

BAZI TAKTİKLER :

a- Rakibinizin ne ürettiğine bakın. Onların ünitelerinden daha hızlı olan ünitelerinizi yapın ve onlara karşı kullanın. 1 Vulture ile vur-kaç taktiği yaparak 7 veya daha fazla Zealot öldürebilirsiniz.

b- Damage yiyen ünitelerinizi kaçırın. Arkada tamir veya Shield Battery gibi bir tamir merkezi kurun ve hasarlı birimlerinizi buraya ulaştırmaya bakın.

c- Reaver'ı Drop ederek rakibinizin havaya ateş edemeyen birimlerini yokedin. (İndir, bindir taktiği)

Valla yerim ancak bu kadarına el verdiğinden size çok kısıtlı şeyleri söyleyebildim. Daha ayrıntılı stratejiler için www.starcraft.org'a veya benim en çok gittiğim ve arkadaşlarımın yapmış olduğu www.bwdynasty.com adresine bakmanızı şiddetle tavsiye ederim. Son olarak da 1.04'de bulunan bazı bug'ları sizlere belirtmeden geçemeyeceğim. (Ben bu yazıyı yazarken 1.05 patch'i yeni çıkmıştı).

1- Command Center'ı kaldırdıktan sonra indirirken shift+s+m 'ye basarak minerallere doğru yaklaştırabilme.

2- Hallucinate edilmiş Devourer'ların kopyalarınında aynı damage'i vurduğunu biliyormuydunuz????

3- Dark Archon'la Mind Control yaptığınız görünmez Ghost'un, manası bitsede devamlı görünmez kalacaktır.

Not : Hepinizi Battlenet'e bekliyoruz.

Haydi size bol Starcraft'lı günler.

I DO NOT FEAR DARKNESS FOR THE KHALA IS MY GUIDE, I DO NOT FEAR DEATH FOR AIUR IS MY LIFE.

ICQ : 16898866

E-Mail : wanted4@hotmail.com

Gerçeğin Ötesinde

Tam Çözüm
Üçüncü bölüm

Peru'dan adama çıkmaz diye bir laf vardır ama biz yine de Peru'ya geldik. İlk iş üstünüzü değiştirmeniz gerekiyor. Hem de ortalık yerde. Elbiseyi alıp kendi üzerinize sürükleyin. 2. bilet gişesindeki broşüre bir göz atın. Burada yazan müzeye girmeniz gerekiyor. Müzeye gelince içeriye girin ve görevliyle konuşun. Onu Amazonas ormanının yakınlarında bir yerde bulacağınız söyleniyor. Bir önceki odadaki haritaya bakın ve Amazonas ormanının üzerine tıklayın.

Ormanda Sannare'yi ararken başka birisini bulduk. Adamla konuşup İnka tapınağına gitmek için ikna ediyorsunuz. Tapınağın kapısına gelince ilk bölümde piyanonun üzerinden aldığınız kağıdı kullanarak bulmacayı çözmeye çalışıyoruz. Kağıt sadece kısa bir süre için görünüp kayboluyor o yüzden dikkat edin derim. İlk dört notayı doğru bir şekilde girdikten sonra kapı açılacak. Doğru notalar Si-Sibemol-Mi-La yani en alt sıradaki en son nota, onun üst çaprazındaki nota, üst sıranın altında en sağda bulunan nota ve en alt satırdaki sağdan ikinci nota. Doğru şekilde notaları girebilirseniz kapı açılıyor ve içeriye giriyoruz.



Girdiğiniz odanın ortasında bulunan yıldızı kullanarak kapıyı açmanız lazım ama nasıl? Dikkat ederseniz yıldızın köşelerindeki şekillerin içindeki çizgi sayısı birer birer artıyor. En son köşeye ise sekize bölünmüş olan karenin düşmesi gerekiyor. Yıldızı doğru şekile doğru getirip el ikonuna basın. Açılan kapıdan girin ve üç yol ağzından sağdakine girin. Yol ayrımından sağa gidin. Buradaki inka mezarının başında bir bilmece var. Bunu çözmek için en üstteki sırada en dışta III gelecek şekilde çemberleri ayarlayın. Çıkan kırmızı kristali alın. Üç yol ağzına dönün, ileri gidin. Sağdaki iki kapıdan alttakine girmeyin. Üsttekine girin ve duvardaki kağıdın üzerinde aldığınız kırmızı kristali kullanın. Size verdiği ayı alın (AYI değil, ay). İsterseniz bir önceki odadaki aşağıda bulunan kapıya da girebilirsiniz, ama bence girmeyin sinir olursunuz. Oradaki yaratığı öldürmek için ilk seferde 5, ikincisinde 7, üçüncüde ise 11 kere yumruk atmak gerekiyor.



İnka mezarının bulunduğu odadan bir önceki odaya gelin ve soldaki yoldan devam edin. Kapının sağındaki kutuya ayı koyun (hayır, AYI değil !!!). Altından lavların aktığı dehşet bir yere geldik. Sağa doğru bir kere ilerleyin. GÖZ kırmızı yanmadığı bir anda üzerine tıklayıp kırın. Demolar silsilesinin ardından ablanızın kolyesinin eşini buluyorsunuz. Ama Cüco'da hakkın rahmetiyle bir oluyor. Ona ağlayayım derken katille karşılaşıyoruz (Kim olduğunu söylemicem). Demonun sonunda duvardaki simgeye tıklayın. Ruh-büyücü karışımı amcam ortaya çıkınca ejderhanın üzerinde iki kere yıldırım büyüsünü kullanın. Ejderha aşağı düşünce son büyü olan taşa dönüştürme büyüsünü de kullanın. Ve bundan sonra çıkan son demoyu zevkle seyredin.

Not : Bu tam çözüm için Harun Orankoylü'ye teşekkür ederiz.

Baldur's Gate

9 Mihrul Bilmemkaç: Sevgili günlük, nasıl mutluyum bilemezsin bu gün sekiz tane hobgoblinin kafasını eline verdim bir ejderha'nın elinden bakire kurtardım(en azından ben kurtarmadan önce bakireydi). O gıcık büyücü de buna kıl oldu. Sonra...

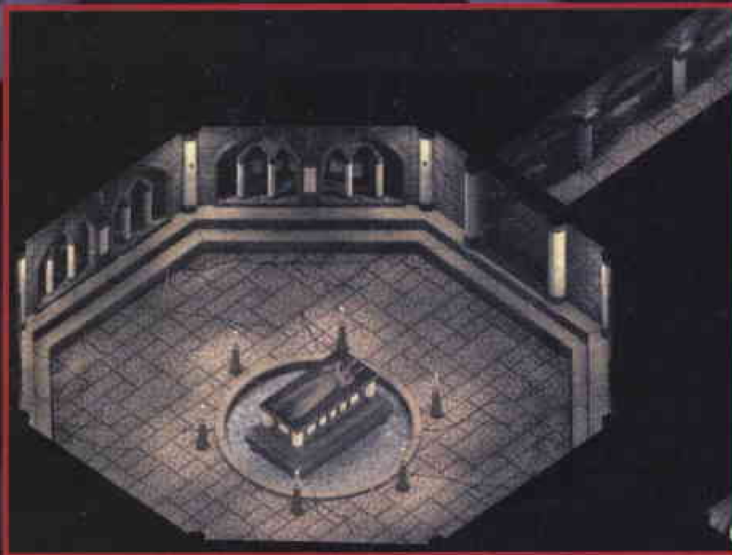
Son aylarda, belki de son yıllarda çıkan en sıkı oyunlarından biri olan Baldur's Gate'in iki sayı sürecek tam çözümüyle Level bir yayıncılık zaferine daha imza atıyor. Evet hepinizi bir dakikalık saygı duruşuna davet ediyorum... Tamam bu kadar yalakalık yeter, artık oturabilirsiniz. Sanırım bu yazıyı okuyan herkes masa üstü FRP'si diye bir şeyin varlığından haberdardır. Haberdar olmayanlara son birkaç senedir hangi mağarada yaşıyorlarsa oradan çıkmalarını tavsiye ediyorum, 'abi masa altı FRP'si de mi var? ' diye soranları ise Allah'a havale ediyorum. Baldur's Gate aslında en yaygın masa üstü FRP sistemi olan AD&D'nin yaratıcısı TSR şirketinin Forgotten Realms dünyası için hazırlamış olduğu bir senaryo seti. Daha önce de pek çok kez AD&D oyunları bilgisayara aktarılmaya çalışılmıştı. Çalışılmıştı diyorum çünkü bunların çoğu, senaryoları ve bazı kuralları TSR'ın dünyalarından alınma birer zindan oyunu olmanın ötesine geçemiyorlardı. BG ise daha önceden masa üstünde olup da bilgisayar FRP'lerinde göremediğimiz pek çok unsuru -ama hepsini değil- ekrana taşımayı başarıyor. Bu yüzden eğer AD&D'ye başlamayı düşünüyorsanız Baldur's Gate oynayarak sistemin mantığını az-çok kapabilirsiniz.

Genel Taktikler ve Tavsiyeler

★ Human dışındaki ırklar aynı anda birden fazla mesleği seçebilir, ama o zaman alacağınız experience, yani deneyim puanları meslekleriniz arasında bölünecektir, bu da Level atlamanızı oldukça zorlaştırır. İnsanlar ise bir mesleğin ilk seviyelerindeyken eğer bazı özellikleri tutuyorsa başka bir mesleğe geçebilirler. Bu durumda yeni mesleklerinde bir Level yükselene dek eski mesleklerinin özelliklerini (örneğin büyü yapmak) kullanamazlar. Bu tür karakterlere dual-class denir ve tarafımdan pek tavsiye edilmez. Hem büyü yapabilen, hem dövüşebilen hem de çabuk level atlayan bir karakter istiyorsanız bard'ı deneyebilirsiniz. Bardlar ikinci leveldan sonra büyü yapabilirler. Dexterity, constitution gibi özellikler genelde 15 ve üzeri olduklarında bir işe yararlar, yani karakteriniz için zar atılırken özelliklerinizi bu seviyede tutmaya çalışın

★ Bazı mesleklerin özel yetenekleri vardır. Örneğin hırsızlarınkiler tuzak bulmak-etkisizleştirmek, yankesicilik, kilit açmak ,sessizlik ,gölgelerde gizlenmek ve bu oyunda olmayan duvara tırmanmaktır. Aslında birbirinden ayrı olan Stealth ve Hide in Shadows özellikleri Baldur's Gate'de tek bir özellik gibi kulllanılıyor. Bu yeteneklerin hepsinin belli bir yüzdesi var. Örneğin siz bir kilit açmaya çalışırken yüzdelik zar atılır, gelen sayı eğer lockpicking skill'inizin yüzdesinden azsa ya da ona eşitse kilit açılır. Masa üstünde bir kilidi açamadıysanız yeniden denemek için bir dahaki levela ulaşana dek beklemeniz gerekir, ama her nedense BG'de çoğu kilit tekrar tekrar deneyince açılıyor. Level atladığınızda bu Skill'lere dağıtmak için size belli bir puan verilir, böylece hırsızınızın hangi konuda uzman olacağını belirleyebilirsiniz. Bard'lar Pickpocket, Ranger'lar Stealth özelliklerine sahiptirler ama onların bu puanları, seviyeleri yükseldikçe sabit olarak artar.

★ Hırsızların ayrıca Backstab yani arkadan bıçaklama yeteneği de vardır. Bunun için düşmanınıza Stealth konumunda yaklaşıp, çok yakınına geldikten sonra saldırı emri vermelisiniz. Böylece silahın vereceği normal hasarın iki, eğer beşinci levelın üzerindeyseniz üç katını verebilirsiniz, ama tabii ondan sonra herkes yerinizi fark eder. Bu yalnızca hırsızlara özgüdür. Masa üstünde Short Sword'dan büyük silahlarla Backstab





yapılamaz, ama maşallah BG'de Long Sword'la bile Backstab yapıp bir seferde 20 HP gibi abartı zararlar verebiliyorsunuz. Bir de Multi Class Fighter-Thief'lerin Two Handed Sword kullanabildiğini düşünürseniz...

Yetenekler

★ Bard'lar çalgı çalarak savaşta gurubun moralini yükseltirler. Ayrıca belli bir leveldan sonra sırt çantasına koyduğunuz büyülü eşyaları tanımlayabilirler. Paladinlerin kötülüğü hissetme ve yaraları iyileştirme güçleri vardır. Rangerlar ise hayvanlarla iletişim kurup onları yönlendirebilirler. Ama yaratığın normal bir hayvan olması gerekir ve tıpkı Charm büyüsü gibi bir süre sonra etkisi biter. Bu şekilde dev bir kara ayıyı grubunuzun yanında savaştırabilirsiniz. Aslında Ranger'ların iki elde silah kullanabilmesi de gerekir ama ben böyle bir şey başaramadım. Benim asıl merak ettiğim masa üstündeki gibi yedinci seviye Druid'lerin hayvana dönüşme yetenekleri var mı? Bu tür güçler genelde ekranın sağ altındaki yıldızı tıklayınca çıkan menüden aktif hale getiriliyor.

★ Hırsızların tuzak etkisizleştirme özelliğini kullanmak için, önce maske biçimli ikonun yanındaki, üzerinde dört nokta bulunan ikonu aktif hale getirin, sonra işareti kuşkulandığınız yerde gezdirin. Kırmızı bir çerçeve çıkarsa orada tuzak var demektir. Hırsızlık ikonuna(maske) tıklayıp tuzağın üzerine getirdiğinizde işaret çarka dönüşecek böylece tuzağı bozabilirsiniz. Ama unutmayın önce bulmanız gerek. İçinde önemli şeyler bulunabilecek sandıklarda ve bazı zindan duvarlarında tuzak olma olasılığı yüksektir.

★ Bu arada Specialist büyücüler her büyü Level'ı için uzmanı oldukları daldan fazladan bir büyü seçebilirler ancak karşıt okulun büyülerini hiç bir biçimde ezberleyemezler.

Backstab ve Stealth

★ Büyücülerin HP'si az olduğu ve zırh giymedikleri için bazen tek backstab ile işlerini bitirebilirsiniz.

★ Tehlikeli olabilecek bölgelerde (orman gibi) Hide in Shadows özelliği olan birini öncü olarak gönderip çevreyi keşfettirin. Masa üstünde gölgede saklanan birinin hiç kımıldamaması gerekir ama BG'de bu özellik bir tür görünmezlik gibi kullanılabiliyor. Güneşli bir havada burnunun dibinden geçtiğiniz düşman bile sizi fark edemiyor.

★ Tüm grup seçiliyken alttaki seçeneklerden yürüyüş formasyonunu belirleyebilirsiniz. En soldaki düz biçimli formasyon zindanlarda ya da dar geçitlerde hareket ederken idealdir. Onun sağındaki genel bir formasyon olarak kabul edilebilir. Ortadaki öne üç savaşçı yerleştirmek istediğiniz zaman kullanılmalıdır. Üçgen biçimli olanı saldırı dizilişidir. En sağdaki seçenek ise çevreniz sarıldığında kullanmanız gereken formasyondur. Yürüyüş sırası sağ taraftaki karakter portrelerinin dizilişine göre oluşur. En üstteki karakter liderdir ve düşmanla genelde ilk o karşılaşır. En alttaki karakter ise en korunaklı konumdadır. Üst kısımlara savaşçıları en alta da büyücüyü yerleştirmek mantıklı olur. Karakter portrelerini birbirlerinin üzerine sürükle-bırak yöntemiyle taşıyabilirsiniz.

★ Grup liderinin karizması insanların -özellikle tüccarların- size olan davranışını etkileyecektir. Bu yüzden alış veriş yapmadan önce en yüksek karizmalı kişiyi en üste koyun. Bir dialog gerektiği zaman da onu konuşturun.

★ Gurup içinde zıt Alignment'dan kişiler varsa yani diyelim iyilik timsali bir Ranger ile kötü bir kara büyücü yanyana savaşıyorsa, bir takım sorunlar çıkabilir. Bu yüzden olabildiğince Evil karakterlerden uzak durun. Yabancılarla konuşmayın, amcaların verdiği elma şekerini almayın, kaçan topunuzun ardından inşaata sakın girmeyin!!!

Sürekli Save Etmeyin

★ Tehlikeli bir yerde üst üste save yaptığınız zaman çevredeki düşmanların sayısı artıyor. Bu bence iyi çünkü sürekli save yapabilmek oyundaki heyecanı öldürüyor.

★ Kafa biçimli ikonu sonra Customize yazısını ve ardından Script'i seçerek karakterinizin yapay zekasını yani AI Script'ini belirleyebilirsiniz. Ne yazık ki her duruma uyan bir yapay zeka kalıbı yok. Gözcü olarak kullandığınız karakterin en azından gölgelerde saklandığı sırada kimseye ok falan atmaması için defansif bir AI seçmelisiniz. Defansif durumdaki elemanlar düşman yakın dövüşe girmeden saldırmazken agresif AI'lı karakterler gurubu murubu bırakıp düşmanın peşinden giderler. Menzilli saldırı yapay zekası bu durumda etkili ama onun da eksiği düşman yakına geldiğinde karakterin arada menzil bırakayım diye sağa sola kaçması. Bu belki bir thief için iyi olabilir ama full plate mail'li, two handed sword'lu beşinci seviye bir savaşçının da bunu yapması saçma oluyor. Sonuçta karakterlerin yapay zekasını duruma göre sık sık değiştirmek ya da bazen kaldırmak gerekebiliyor. Bu arada kalkan ikonuyla adamlarınızın birini ya da bir yeri korumasını sağlayabilirsiniz. Bazen birini yerinde tutmanın en kolay yolu ona bir yeri koruma emri vermektir.

★ Oyunda Reputation yani saygınlık çok önemli ve insanların size davranışındaki ana etken bu. Yanlış şeyler yaptığınızda Reputation'unuz hızla azalıyor. İtibarınızı geri kazanmak için bayağı bir doğru davranış sergilemeli ya da tapınağa yüklüce bağışta bulunmalısınız.

★ Birisinden bir şey çalmayı denediniz ve fark edildiniz, o kişi otomatikman size düşman oluyor ve daha ne olduğunu anlamadan guruptaki karakterler adamı ok yağmuruna tutuyorlar böylece başınız iyice derde giriyor. Hırsızlık yapacaksanız, çevrede kimsenin olmadığı boş odalardaki kilitleri kurcalayın. Suç işlediğinizde muhafızlar gelip size teslim olmanızı söylüyorlar. Bazen rüşvetle onlardan kurtulabiliyorsunuz.

★ Birisi size saldırıyor ama eğer onu öldürürseniz reputation'ınız düşebilir diye korkuyorsunuz. Bu durumda onu yumruklarınızla bayıltana dek dövebilirsiniz yalnız bu oldukça uzun sürüyor.



★ Grubu uzun menzilli silahlarla donatmak etkili bir taktiktir. Böylece baraj halinde missile saldırısı yaparak güçlü düşmanları bile kısa sürede indirebilirsiniz. Yay kullanması yasak olan rahipler de sapan taşıyabilir.

★ Grubu sağlam bir pozisyona yerleştirdikten sonra, öncünüzü kullanarak düşmanları tek tek tuzağınıza çekebilirsiniz.

★ Karakterlerinize bir silah verirken, o silah türünde uzmanlığı olup olmadığına dikkat edin.

Kamp Kurmak

★ Dağda bayırda dinlenmeniz gerektiğinde kendinize çevirilmesi zor, dar bir yer bulun ve yakın çevresini iyice araştırın. Sonra beşgen biçimli formasyonda toplanın ve bu biçimde rest yapın.

★ Oyunda ana karakterin Level'ı çok önemli, karşılaştığınız NPC'ler ancak Level'ları ana karakterden yüksek değilse gruba katılabiliyorlar. Grubunuz ne kadar kalabalıksa EXP o kadar bölüneceğinden ve bir sonraki Level, öncekinden başlarda iki katı fazla EXP gerektirdiğinden, bir süre sonra ilerlemek olanaksız gibi görünmeye başlayabilir. Bu durumda bazı karakterleri ya da hepsini atıp bir süre tek tabanca takılarak seviyenizi yükseltebilirsiniz. Eğer daha önce bir sürtüşme yaşamadıysanız adamlarınız geri döndüğünüzde bıraktığınız yerde oluyorlar. Bu arada ben oyunda ilginç bir bug yakaladım, bilmiyorum bir daha olur mu? Jacheira'yı gruptan atınca Khalid de otomatikman ayrılıyor. Ben oyunun başlarında Jacheira'yı ve Imoen'i attım ve bir süre yalnız takılıp dördüncü level'a çıkınca geri döndüm ve diğerlerini yanıma aldım, bu arada Khalid de dördüncü level'a çıkmıştı!

★ Bol EXP veren yaratıkların bulunduğu bir bölgede kamp yapın. Onlar çıktıkça siz öldürün sonra yine kamp yapın,böylece EXP'nize EXP katabilirsiniz.

Büyüler

★ Horror oldukça etkili ve düşmanlarınızın size karşı en sık kullanacağı büyüdür. Buna karşılık rahiplerinize Remove Fear ezberletin. Hold Person en baba rahip büyülerinden biridir. Charm Person ile insan ya da benzeri yaratıkları emriniz altına alabilirsiniz. Yalnız dikkat edin, etkisi geçtikten sonra Charm yaptığınız kişi size düşman olur. Fireball, Stinking Cloud ve web gibi büyüler yanlış kullanılırsa size de zarar verebilir, onun için dikkatli olun, mümkünse stealth durumundaki bir gözcü yardımıyla hedefi bulup büyücüyü oraya tek başına gönderin. Büyücülerin zırhları olmadığı için onları armor, mirror image gibi büyülerle koruyun. Tam sihirli sözlere konsantre olmuşken bir darbe almak o an ezberdeki büyünün silinmesine yol açar, bu yüzden rahip ve özellikle büyü kullanıcılarını yakın dövüşten uzak tutmaya çalışın. Düşman büyücülerine ise hemen dalacak yakınlıkta değilseniz oklarla ya da hızlı büyülerle (magic missile gibi) saldırarak konsantrasyonlarını bozun.

Ana Senaryo'nun Çözümü

1 Mirthul 1368- Manevi babam Gorion Candlekeep kalesinden ayrılma zamanımın geldiğine inanıyor. Haklı olabilir, bu gün iki kişi beni öldürmeye kalktı. Hem de bir tanesi rahiplerin yatakhanesindeydi. Winthrop'un hanından artık gerekeceğinden kuşkum kalmayan kılıcımı ve hafif bir deri zırh aldım. Muhafız barakalarına gittiğimde Fuller benden crosbow bolts istedi. Hana gidip istediğini aldım. Karşılığında bana çok güzel bir hançer verdi. Artık yolculuğa hazırım.

4Mirthul 1368- Gorion öldü. Beni kurtarmak için kendini feda etti. Candlekeep'ten yeni ayrılmıştık ki tepeden tırnağa garip bir zırha bürünmüş birisi ve bir gurup yaratık karşımıza çıktı. Gorion büyüleriyle yaratıkları halletti ama şövalye çok güçlüydü. Onun asıl istediği bendim, buna eminim. Ben bir şekilde kaçtım. Öcünü alacağım Gorion, and içerim öcünü alacağım.

1.Bölüm

5 Mirthul 1368- Imoen bizi takip etmiş ve her şeyi görmüş. Benimle gelmek istiyor. Aslında bu çok tehlikeli ama bir dosta o kadar ihtiyacım var ki hayır diyemedim. Birlikte dün dövüşün olduğu yere gidip çevreyi inceledik. Bu arada cesetlerin üzerinden işe yarar eşyalar da çıktı. Gorion'un istediği gibi Friendly Hand hanına gidiyoruz. Bu arada yolda kırmızı giysili, tuhaf, yaşlı bir adamla karşılaştık. Sanırım bir büyücüydü. Her neyse bana uğurlu geldi, onunla konuştuktan sonra kuzey doğuya yürüdüm ve yerde sihirli olduğunu sandığım bir yüzük buldum.

6 Mirthul 1368- Friendly Hand'in merdivenleri önünde bir büyücü beni öldürmeye çalıştı. Muhafızların da yardımıyla işini bitirdik. Üzerinden kelleme koyulan ödülden söz eden bir mektup çıktı. Handa Gorion ile birlikte buluşmamız gereken Khaled ve Jacheira ile karşılaştım. Manevi babamın ölüm haberi onları çok üzdü. Birlikte Nashkel'e gitmeye karar verdik. Hancı Bentley oralarda garip şeyler olduğundan söz etti. Anladığım kadarıyla madenlerden gelen demir miktarı azalmış, gelen demirse çok kalitesiz çıkıyormuş. İnsanlar bunun kasıtlı yapıldığından söz ediyorlar. Hanın çevresini dolaşmaya karar verdik. Kapısını çaldığımız evlerden birinden Joata adında çok hoş bir kadın çıktı ve bizden hobgoblinler tarafından çalınan yüzüğünü bulmamızı istedi. Onları bulmamız zor olmadı. Hanın hemen kuzeyindeydiler. Kısa bir dövüşten sonra yüzüğü aldık ve sahibine geri götürdük.

8 Mirthul 1368 - Beregost'a geldik. Kasabanın güney doğusunda Garrick adında bir bard'la karşılaştık. Bize patronunun korunmaya ihtiyacı olduğunu söyledi. Bizim de paraya ihtiyacımız vardı. Garrick'in patronu Silke bize suçsuz insanları öldürmeğe kalktı. Onunla dövüşmek zorunda kaldık. Aslında güçlü bir büyücüydü ama yenildi. Dövüşten sonra Garrick ile konuştum ve aramıza katılmasına karar verdik.

10 Mirthul 1368- Beregost'un doğusundaki bölgede bir tapınağa rastladık. Başrahip bize Basillus adındaki deli bir şeytani rahibin başına konan 5000 altınlık ödülden söz etti.

12 Mirthul 1368- Beregost'un güney batısındaki ağaçlık alanda gölgelerde gizlenerek tek başıma dolaşıyordum ki stonehenge gibi bir yerin ortasında Basillus ve hortlaklarını gördüm. Vur kaç yaparak teker teker yayımla iskeletleri ve zombileri avladım. Yine de çok kalabalıklardı ve Basillus da olağanüstü güçlüydü. Sonuçta kılıcımı da çekmek zorunda kaldım ve işlerini bitirdim.

13 Mirthul 1368 - Tapınağa gidip ödülümü aldım. Sonra da Beregost'ta arkadaşlarımı buldum. Artık istediğimiz silah ve zırhları alacak paramız var.

14 Mirthul 1368 - Şu demir işi yüzünden neredeyse savaş çıkacak. Artık Nashkel'e gitme zamanımızın geldiğini düşünüyorum.

15 Mirthul 1368 - Güneydeki ormanlık alanda yürürken dark elf ranger Drizzt Do'Urden ile karşılaştık. Bizden bir gurup gnoll ile dövüşmek için yardım istedi. Birlikte yaratıkları temize havale ettikten sonra aramıza katılmasını istedim ama kibarca red etti. Hala inanamıyorum, bu gün bir efsaneyle sırt sırta dövüştüm.

2. Bölüm

18 Mirthul 1368- Nashkel'e vardık. Karşımıza yine kellemi isteyen birisi çıktı. Artık buna alıştım. Ama lanet olasıcalar her seferinde daha güçlüsünü yolluyorlar. Handa ilginç söylentiler duydum. Dediklerine göre madenler canavarlar tarafından istila edilmiş. Bunlar şimdiye dek pek çok madenciyi öldürmüşler ve muhafızlar fazla bir şey yapamıyırmış. Bunca çabaya rağmen çıkan demir de tenekeden farksızmış. Demir taşıyan arabalar insanlar ve hobgoblinlerden oluşan bir çete tarafından soyuluyormuş. Amn'lılar (güneydekiler kendilerine öyle diyor.) Baldur's Gate'dekilerin tüm bunlardan kendilerini sorumlu tutmasına çok kızıyorlar. Her an bir savaş patlayabilir.

19 Mirthul 1368- Handa bir süre dinlendikten sonra çevreyi dolaşmaya karar verdim. Mezarlıkların orada kasabanın başkanı Berrun Ghastkill ile karşılaştım. Bana madenlerdeki 'şeytanlardan' söz etti ve ilgilenmemizi istedi. Bu arada aptalın teki beni başka biri sanıp 200 altın vermeye kalktı. Beni başkasıyla karıştırdığını söyledim ve saygınlığım yükseldi, zaten o paraya ihtiyacım yoktu. Biraz daha aşağıda Minsc adında bir ranger ile karşılaştık. Zavallı biraz sıyırmış. Bize katılmak istedi. Onu kibarca red ettim. Aslında çok güçlü görünüyordu ama zaten Khaled iyi bir savaşçı. Kasabanın güneyinde Edwin adında bir büyücüyle karşılaştık. Bizi bir iş için kiralamak istediğini söyledi ama adamı pek gözüm tutmadığı için red ettim.



20 Mirthul 1368- Nashkel'in doğusundaki karnavalı görmeye gittik. Taşa dönmüş bir kadından başka pek görülecek bir şey yoktu. Jacheira büyüyle onu tedavi edebileceğini söyledi. Yolda birisi bize bu büyüyü içeren parşömeni satmaya çalıştı ama biz Nashkel'e gidip tapınaktan aynı büyüyü adamın verdiği fiyatın yarısına aldık.

21 Mirthul 1368- Karnavala geri döndük, kadını yeniden canlandırdık. Adı Branwen. Savaş tanrısı Tempus'un rahibesi olduğunu söylüyor. Bize katılmasını istedim ve kabul etti. Çadırlardaki tüccarları dolaşarak ve biraz da eski zırhlarımızı vererek onu donattık. Artık madenlere gidebiliriz.

22 Mirthul 1368- Madenin girişinde üç tane muhafız dikiliyor. İçeri girmek istediğimde bana Emmerson ile konuşmamı söylediler. Emmerson ters bir adam ama içeri girmemize izin verdi. Anladığım kadarıyla bizden önce bu işi başkaları da denemiş. Sonlarını sormaya korktum. Tanrılar yardımcımız olsun artık madenin içine girdik. Çevredeki madencilerin yüzü korku içinde, en ufak seste irkiliyorlar. Eğer anlattıkları doğruysa onlara hak veriyorum. Ortalıkta tek tük muhafızlar da var ama sayıları çok az. Sonunda yaratıkların bir iki tanesiyle karşılaşabildik. Bunlar kobold denilen türden. Görünüşleri korkutucu olabilir ama pek güçlü oldukları söylenemez. Sonunda madenin alt katlarına giden geçidi bulduk. Sürekli duyduğumuz şıpırtıların nedenini küçük yer altı gölünü görünce anlıyoruz. Bu katta Daha fazla kobold ve daha az madenci var. Karşılaştığımız küçük şeytanları öldürerek ilerliyoruz ve madenin derinliklerinde başka bir geçide rastlıyoruz. Şimdi geldiğmiz kat çok sıcak. Cehenneme yaklaşmış olmalıyız. Sağda solda lav akıntıları var. Madenci cesetlerinden başka insana rastlamıyoruz, ama her yer kobold kaynıyor, oklarıyla bize bayağı zarar veriyorlar. Bu katta iki de dev örümcekle dövüşmek zorunda kaldık. Isırsalardı zehirlenebilirdik. Aşağı ineli o kadar çok oldu ki artık hangi günde olduğumuzu bile unuttum. Sonunda kalabalık bir gurup koboldla karşılaştık ve onları biçtiğimizde başka bir geçit bulduk. Şimdi geldiğimiz yer büyük bir yer altı gölü. Gölün ortasında bir ada var. Doğal bir köprüden geçip adaya varıyoruz ve gördüğümüz mağara deliğinden içeri giriyoruz. Sağdaki tünelde çok çirkin bir adamla karşılaştık. Konuşmayı deniyoruz ama adının Mulahey olduğunu öğrenmek dışında bir işe yaramıyor ve adam yaratıklarını çağırıyor.. O kadar kalabalıklar ki sanki cehennemin kapıları bizim üzerimize açılmış gibi. Bir dalgayı biçiyoruz yerine yeni bir dalga geliyor. Bu arada sonradan half-orc olduğunu anladığım Mulahey, bir rahip büyüsü yapmaya başlıyor, kılıcımı kalbine saplayıp sesini kesiyorum. Artık çığlıkların yerini can çekişen koboldların inleri aldı. Birazdan onlar da bitiyor. Mağarayı araştırmaya başladım. Bir sandığın içinde değerli şeyler ve kanıtlar buldum.

Baldur's Gate'in tam çözümüne önümüzdeki ay devam edeceğiz. Şimdilik hoşçakalın.

Greeting 99

Hayatınızdaki tek düzeliğin E-postalarınıza da yansıdığına inanıyorsanız, size biraz daha hareket ve renk tavsiye ederim

Teknolojinin insanların hayatında ve düşüncelerinde büyük değişiklik yaptığı inkar edeilemez bir gerçektir. Mesela eskiden sevgililer ayrılırken "al mektuplarını ver misketlerimi" gibi bir diyaloğa girerken artık "Ver E-mail'lerimi, al Log dosyalarını" tarzında konuşmalarla beraberliklerine son veriyorlar. Bunun belki de en güzel yanı o güzel (!?) günlere ait bu küçük anıların bir kopyasını karşınızdakine fark ettirmeden elinizde tutmaktır.

Her neys diyeceğim şudur ki Microsoft Graphıcs Studio Greetings 99 yazılımını kullanarak aklınıza gelebilecek hemen her türde kutlama kartları oluşturabilirsiniz. Bunun için ister



hazır olarak bulunan bir kart seçerek üzerinde isteğiniz doğrultusunda düzenlemeler yapabilir veya sıfırdan yeni bir kart oluşturabilirsiniz. Aslında Home Publishing 99 ile tek ayrılan noktaları Greetings'in tek CD'den oluşması ve bu nedenle çok daha düşük bir örnek ve Clip Art kütüphasine sahip.

Bilgi İçin:
Tel:
Faks:
Fiyatı:

Microsoft Graphics Studio

Bilgisayarın hayatımıza girmesi ile beraber, hepimiz kendi çapımızda yayıncı olduk. Ama asıl çılgınlık Internet ile başladı...

Aslına bakarsanız bilgisayarın insanların hayatlarını kolaylaştırdığı oldukça doğru bir düşüncedir. Ama bilgisayarların insanların yerini alacağı düşüncesi şu an gerçekleşmesi çok uzak bir hayaldir. Bılgisayarlar halen kendi başlarına öğrenme, kara verme ve uygulama yeteneklerine sahip değiller. Aslında bir süre daha sanal zekaya sahip olmasalar daha iyi olur. İşte insanların hayatlarını kolaylaştıran, evlere kadar giren bilgisayar beraberinde ister istemez kişiye özel yayıncılık kavramını da taşıdı. İşte Microsoft Graphics Studio Home Publishing 99 yazılımını kullanarak ev yayıncılığı konusunda yapabileceğiniz hemen her şeyi tam anlamıyla zorlanmadan yapabilirsiniz. Toplam 3 CD'den oluşan bu yazılım içerisinde binlerce Clip Art resmi bulabilir ve bu resimleri bu yazılım haricinde diğer uygulamalar içerisinde kullanabilirsiniz.

Home Publishing 99 beraberinde Microsoft Picture It Express 2.0 yazılımı da ücretsiz olarak geliyor Bu yazılımı kullanarak ister sabit disk üzerinde bulunan ister çevre birimler (Scanner, Dijital Kàmera) üzerinden resimleriniz de düzenlemeler yapabilirsiniz. Oldukça sade ve kullanışlı olan arabirimi ile yaptığınız değişiklikleri anında izleyebilir ve isterseniz geri alabilirsiniz. Home Publishing 99 içerisinde hazır olarak bulunan kağıt, E-posta, kutlama ve boş projeler üzerinde yazılım içerisinde bulunan araçları kullanarak istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz. Bir proje oluşturmak istediğiniz de ekrana gelen bir sihirbaz işlemlerin hemen her noktasında sizi yardımcı oluyor ki bu zaten kullanımı oldukça kolay olan bu yazılımı daha da anlaşılır hale getiriyor. Projeler arasında parti araçları, takvim, gazeteler, resimli projeler, tebrik kartları vs. ihtiyacınız olabilecek hemen her türlü konuyu bulabilir, zaten yoksa da rahatlıkla oluşturabilirsiniz. Bu projeler konusunda benim en beğendiğim nokta E-posta oldu. Sesli ve hareketli E-posta'lar oluşturabilir ve hatta kendi Wav biçimindeki ses dosyanızı oluşturduğunuz E-posta'ya ekleyebilirsiniz. Eklediğiniz sesin/müziğin ileti üzerindeki hareketlere göre çalmasını sağlayabilirsiniz. Oluşturduğunuz bu projeler için ise iki tane çıkış ortamı mevcut. Bunlardan birincisi yazıcı ve ikincisi ise

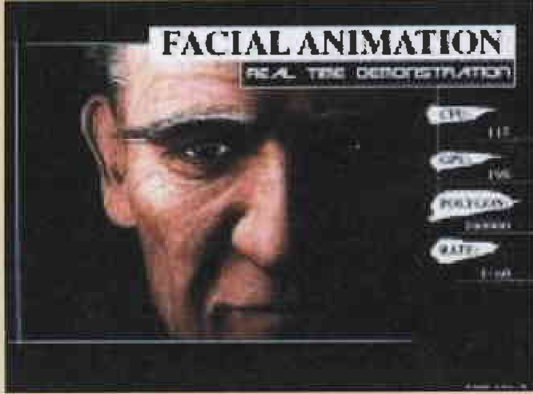


-Siz erkekler birbirinize benziyorsunuz
-siz de

benim insanlığın son çılgınlığı olarak nıtelendirdiğin Internet. Programın en güzel özelliği ise yapmış olduğunuz tüm projeleri Web sayfası olarak (HTM) kaydedebilmeniz ve anında Internet'e aktarabilmeniz. Bunun haricinde bu programın belkı de tek eksisi Microsoft gibi bir firmanın bu ürünü Türk kullanıcısına İngilizce olarak sunması.

Bilgi İçin:
Tel:
Faks:
Fiyatı:

Playstation 2 Geliyor



Sony en sonunda "Playstation 2" adını verdikleri oyun konsolunun özelliklerini açıkladı. 16 Mart itibariyle elimize ulaşan bilgilere dayanarak şimdilik "Playstation 2" olarak bilinen bu konsolun özelliklerini, Playstation'dan ne gibi üstünlükleri olduğunu ve en önemlisi, oyun piyasası için ne ifade ettiğini anlatmaya çalışacağız.

Herşeyden önce, bu teknoloji harikası aletin özelliklerini saymamız gerekiyor. Eğer teknık terimlerden bir şey anlamıyorsanız önemi yok. Yazı boyunca hepsinin ne anlama geldiği açıklığa kavuşacak.

Yeni sistemin özellikleri...

- 128-bit merkezi işlemci. Adı 'Emotion Engine' olacak olan bu işlemci 300 MHz hızda çalışacak ve 16KB Cache belleğe sahip olacak.
- Teknoloji delileri için, bu işlemcinin yanı sıra 6.2G Flop hızında çalışan ekstra bir FPU da olacak. Anlamayanlar için hemen açıklayalım, bu işlemci sayesinde bazı matematiksel işlemler çok daha hızlı gerçekleşecek (3 boyutlu oyunlar mesela!!!).
- 32 MB hafıza (Playstation'da 2 MB hafıza olduğuna dikkatinizi çekerim).
- MPEG2 video desteği (Sinema kalitesinde DVD-Video seyretmek için).
- 150 MHz hızında çalışan bir grafik sentezleyici olacak. Saniyede 75 milyon poligon çizme gücüne sahip olan bu işlemci sayesinde imkansız denilen grafik efektleri gerçek olacak.
- CD-ROM'ları da destekleyen bir DVD-ROM.
- Yukarıdaki üç işlemci yetmezmiş gibi, orijinal Playstation oyunlarını da oynayabilmeniz için şu an kullandığınız Playstation'ın merkezi işlemcisi de Playstation 2'nin içinde bulunacak.
- FireWire desteği (ne olduğunu birazdan açıklayacağım).

Eh, bu liste sizi etkilemediyse ya teknolojinin T'sinden anlamıyorsunuz veya evinizde bir Silicon Graphics destekliyorsunuz demektir. PS 2'de kullanılan çipler toplandığında, şu an piyasada bulunan hiçbir PC'nin yaklaşamadığı korkunç bir işlemci gücüne ulaşılıyor. Playstation'ı her bakımdan geçmiş olan ve yurtdışında uzun zamandır piyasada bulunan Dreamcast'in ise Playstation 2 karşısında hiçbir şansı kalmıyor. Hatta Sega yetkilileri de bunu kabul ediyorlar. Sega yetkililerinin basına verdiği bir bilgiye göre, PS 2'nin piyasaya sürüleceği 2000 yılı baharına kadar satabildikleri kadar Dreamcast satmayı, böylece sağlam bir oyuncu kitlesi oluşturmayı amaçlıyorlar. PS 2'nin çıkışından sonra ise yeni ve daha gelişmiş bir oyun konsolu ile piyasaya girmeyi planladıkları söyleniyor.

Sony'den yetkililer ise, PS 2'deki işlemci gücünün Pentium III işlemcilerden dört-beş kat, Dreamcast'ten ise elli (sayıyla 50) kat fazla olduğunu söylüyorlar. Tabii bu rakam biraz abartı olabilir, bize göre Playstation 2, Dreamcast'ten sadece dokuz veya on kat hızlı olabilir (yani ?).



Bu etkileyici performansın sırrı ne? Playstation, Sony'nin kaybetmek istemeyeceği bir oyuncak ve onun kaptığı dilimi başkalarına kaptırmamak için hiçbir harcamadan kaçınmadıkları kesin. Basit bir örnekle, şu an PC piyasasının en gelişmiş teknolojisine sahip olan 128-bit mimarili, 0.18 mikro-saniyede çalışan DRAM bellek modülleriyse, o zaman o bellek PS 2'de de kullanılacak demektir. Bilmem anlatabildim mi?

Ama PS 2'nin piyasaya çıkmasına bir yıl olduğunu ve PC teknolojisinin bir yıl sonra çok daha ileriye gitmiş olacağını düşünürsek, PS 2 bir yıl sonra, şimdiki teknolojiyi kullanacak demektir. Yine de, şu anki haliyle PS 2'nin teknolojisine yaklaşmanın pek de mümkün olmadığı ortada.

Grafik

Saniyede 75 milyon poligon, yeni Chipset'in ulaşabileceği maksimum kapasite olacak, o da sadece boş poligonlar çizerken. Gölgelendirmeyi kattığınızda bu sayı 66 milyona düşecektir. Yine de daha gerçekçi olmak için, ışık



Eski oyunlarla uyumluluk

Sony'nın bildirdiğine göre şu an piyasada 3 binin üzerinde Playstation oyunu var (yani Japonya'da var). Playstation 2'nin işlemcisi bu oyunları da çalıştırabilecek şekilde tasarlanıyor. Ama iddianın aksine, eski Playstation oyunları Playstation 2'de oynanırken süper farklı efektler ve özellikler göstermeyecek. PS'de nasıl çalışıyorlarsa, PS 2'de de aynı şekilde çalışacaklar. Sony, eski oyunlarla yüzde 100 uyumluluk garanti ediyor.



efektleri, Texture kaplamalar, Alpha-Blending ve Z-Buffering ile bu sayının saniyede 20 milyon poligon olduğunu düşünelim. Abartıp Bezier eğrilerini de eklersek 13 milyona düşecek olan poligon sayısına dudak bükmeyin. Herhangi bir bilgisayar veya oyun makinesindeki en yüksek poligon sayısı olan 13 milyonla, olabilecek en gerçekçi ve etkileyici grafik efektleri gerçekleştirilebilecek.

20 milyon poligonu bütün o efektlerle birlikte görmek harika, ama Sony'nın "Emotion Engine" isimli çıp için söyleyeceklerini dinleyince daha da etkileneceksiniz. Sony diyor ki,

"'Emotion Synthesis(tm)' sadece objelerin nasıl göründüğünü değil, oyundaki canlıların nasıl düşündüğünü, davrandığını ve tepki verdiğini de belirliyor. Bunun için Playstation 2'de sadece bilimsel simulasyon için kullanılan süper bilgisayarlarda kullanılan bir yardımcı işlemci kullanıyoruz".

Sony'nin yeni bebeği gerçek fizik kurallarını daha önce hiçbir bilgisayarda görülmemiş derecede gerçekçi bir biçimde modelleyebiliyor. Hâlâ etkilenmediniz mi? Bir oyunda yönettiğiniz karakterin kafasındaki her tel saçın esen rüzgârın etkisiyle ayrı ayrı dalgalandığını düşünün. Ve bunun oyun içinde, gerçek zamanlı olarak yapılabildiğini düşünün. İşte şimdi etkilenmiş olmalısınız!

Yine de gerçek oyunların grafiklerinin kalitesini anlatabilecek bir kelime bulamıyorum. Tokyo'daki bir fuarda Sony'nin görüşe çıkardığı grafiklere şöyle bir göz atarsanız, Playstation 2'nin kalitesini anlatmak için kelimelerin kifayetsiz kaldığını anlayacaksınız.

DVD ve MPEG

Geçen bir iki ay içinde PC'ler için DVD-ROM satışları iyice arttı. Tabii Sony'nin de yeni bebeğinin PC'lerden geri kalacağını düşünemezsiniz. Normal CD'lerden daha fazla veriyi depolayabilen, eski CD-ROM'larla uyumlu ve MPEG-2 teknolojisi sayesinde DVD filmleri çok yüksek kalitede gösterebilen DVD ROM'lar, Playstation 2'de de bulunacak.

Fire Wire

Fire Wire çok yeni bir teknoloji. Sistemler arasında çok hızlı veri akışı (saniyede 400 milyon bit !!!!) sağlayan bu teknoloji sayesinde Playsation 2'ye birçok ek cihaz takılabilecek. Bunun sizler için ne demek olduğunu şöyle açabiliriz, mesela Playstation 2'nize bir modem takarak arkadaşlarınızla telefon hattı (veya belki de Internet!) üzerinden oyun oynayabileceksiniz.

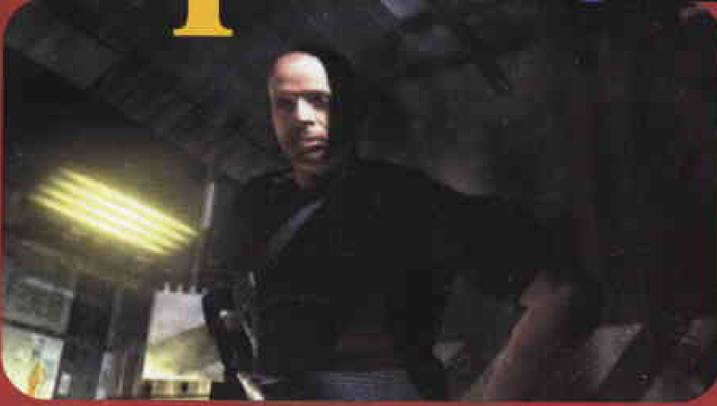
Tabii uyumluluk sadece oyunlarla bitmiyor. PS için üretilmiş olan bütün cihazlar Playstation 2'de de çalışacak. Yani Joypad'inizi veya yepyeni Dual-Shock'unuzu çöpe atmanıza gerek yok. Tabii ki yeni makine için yeni kontrol cihazlarının üretilmesi kaçınılmaz.

Peki ne zaman?

Evet, ne zaman? Sony'den yapılan açıklamaya göre Playstation 2 (veya o zaman adı ne olacaksa) Mart 2000 civarında Japonya'da piyasaya sunulacak ve fiyatı da 250$ - 400$ arası olacak. Bunu Amerika ve Avrupa izleyecek. Ama bizim tahminlerimize göre bu bir piyasa taktiği ve Dreamcast'le rekabet amacıyla bu müthiş makineyi 2000 yılbaşına yetiştirmeye çalışacaklardır. Eger Playstation 2 gözüktüğünün yarısı kadar bile yetenekli olursa, sadece oyun konsolları piyasası değil, PC dünyası da kökünden sallanacak demektir. Kiriş altında bekliyoruz. L



Apocalypse



Daha önce bir bilgisayar oyununun filminin yapıldığına, ya da tam tersine defalarca tanık olduk, değil mi? Neden her zaman sonuçlar bir bardak sütlü kahve kadar bile insanın içini ısıtmaktan uzak oluyor?

Baba ya, niye hep Homm 3 oynarken Inferno kasabayı seçiyon?

- Lan kim demiş? Bak geçen defa da şu şövalyeli felan kasaba tipini seçmedim mi? Ya neydi adı, hep unutuyom, hani gökten portal açıp melekler indiriyon ya, işte o.

- Hmmm, galiba yine şu iç çatışmalarından birini yaşadığın dönemlerdesin ha? Yani bi melekler, bi iblisler üstün geliyo, falan filan? Ne dersin?

- Kütüphanedeki psikoloji kitaplarından uzak dur derim, muhabbetinde Freud kokusu almaya başladım. Her halı sembolizmle açıklamaya kalkarsan çok feci burnunu sürtersin yavrucuğum, tamam?

- Neden yav, bu varoluşu algılamakta sembollerden başka neyi kullanıyoruz ki?

- Pffff, o sadece bastığı yeri görmeyen yarım akıllıların işidir, onlar karşılarına çıkan her halı etiketlerler, sonra da envanter kaydı tutarlar, o iyi, bu kötü diye. Siyah ve beyaz sadece kafanda mevcuttur, evrenin dokusunda renkler asla o denli kesin ayrılmaz, hep tonlamalar vardır. Ve unutma, renk tonları senin baktığın açıya göre değişir!

- Peki ya en uç noktalar, kafanda olan ayrımlar orada gerçeğe dönüşmez mi?

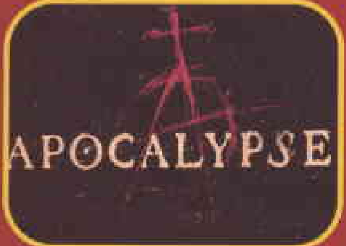
- Haaaa, sen olayı aşırı uçlarda ele alıyorsun, cennet-cehennem, melek-iblis diye, öyle mi?

- Tabii, üç boyutlu düşünmek gerektiğini sen söylüyorsun ya?

- Yanlış, yanlış, yanlış! Ben çok boyutlu düşün diyorum, üç boyutlu değil! Rakamlara sığınmaya başlarsan yine listeleme olayına geri dönersin. Rakamlar o kadar güvenilirse söyle bana, neden sonsuzda uzanmaya devam ediyorlar? Dibi olmayan bir denizde yüzmek çok mu güvenlidir?







Kel Artist

- Zrrrrr, zrrrr, zrrrrr.

- Alo, ha ever? Tamam, söylerim. Size de iyi günler.

- Kimmiş?

- Yazılar nerede kaldı diyor. Tahmin et kim?

- Hmmpfff, kapat Homm 3, aç Word, aç yeni döküman, bari şunları bitiriyim de, ağız tadıyla bir depresyona gireyim. Hiç huzur yok be!

- Eh ama, kim dedi sana git yazar ol diye. Hem de ne yazıyosun, oyun tanıtımı! Bari şu diğer projelerini gerçekleştirseydin ölmeden...

- Lan zaman lazım, en olmayan şey, neyse. Getirsene şu konsol oyununa bi bakalım. Tak CD, bas düğme, lan konsolun da bu güzelliği var ha, bi düğmeye basıyon, oyun hazır! Jetgillerdeki yemek makineleri gibi, hohaha!

- Bak başrolde kim var? Hem kel, hem cüce, hem de artist! İşteeeee Bruce Willisssss!

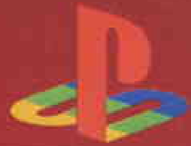
- Hahahaa, lan herif harbiden oyunun başrol oyuncusu, parasız kaldı herhalde şu aralar!

- Baba tipe bak, render edip grafik haline getirmişler ama, o esnada herifin karizma hafif uçmuş, sana da yumurta çağrışımı yapmadı mı?

- Doğru lan, kafaya bak, yumurta gibi, ne mimik kalmış, ne bişey! Wah wah wah!

- E konusu ne lan bunun, kesin film felandır gene bu, Apocalypse diye bi film mi çevirdi herif, ne zaman?

- Hiçbir fikrim yok! Dur bakayım, kapakta şey diyo, herif dünyayı kurtarmaya çalışan bi nano-teknisyenmiş, lan gene mi? Bi defa Bruce paçayı kurtar-



maya çalışan gariban bi aktördür diye film yapsınlar, walla şapkamı yiycem ya!

Bir Saat Sonra

- Hmmmm, aslında korktuğum kadar kötü bi oyun çıkmadı, sen ne dersin?

- Walla fena diil gibi, tabii belli eksikleri var ama...

- Neyse, bak şimdi bunu okuyucuya da anlatmak lazım, ne gördük ne duyduk.

- Baba bi defa türü kesinlikle platform, hani macera filan diyo kapakta ama sen bakma, onlar her halta ööle der.

- Tabii canım, ancak çoğu platform oyunu çok daha iyi bir oyun düzenine sahipti, burada sanki bir dağınıklık var.

- O şeyden bence, şimdi kamera herifi hep aynı noktadan takip ediyo, ancak herifin yönü sık sık değişiyo ve bir de kamera bi yaklaşıp bi uzaklaşıyo ya, insanı sıkıyo baştan tabii, ama alışıyosun.

- Yok lan, ben o kameranın devamlı uzaklık değiştirmesine kıl oldum, nedir yaw, bazen bi uzaklaşıyo, herif ekranda bit gibi kalıyo! Sanki çok yüksek çözünürlük oynuyoz da oyunu, valla çoğu zaman nerede olduğumu, ne tarafa ateş ettiğimi görmeden gittim. Hadi düz koridorda giderken bişii diil de, o acaip atlayışları yaparken kasıyo adamı, tam havadayken kamera bi dönüyo, hadiii aşşaaa.

- Ama silahları güzel yapmışlar, laser topu, güdümlü füzeler felan, bayağı da işe yarıyo.

- Yarıyo da, düşmanlar her zaman ki gibi biraz sıkıcı yav. Çok ebleh herifler, hıhıhıı!

- Lan sen de yani, platform abicim bu, üç boyutlu olsa bile, sonuçta çok fazla bişii de beklememek lazım. Yalnız bazıları harbiden ufakmış, sinir oldum, nerde oldukları belli diil lan!

- Grafikleri güzel, yani çoğu oyundan çok daha sağlam bi atmosferi var, yok diil. Ama baksana, bazen acaip karışıyo görüntü, bazen kamera duvarların içinde falan kalıyo, ayrıca bazı bölgeleri aşırı renkli ve canlı çizmişler. Mesela şu yeraltı dehlizleri, lan atık su kanallarında bu kadar ışık ve renk ne arar, insan biraz karanlık tutar renkleri hea.

Bir Yarım Saat Daha Sonra

- Eh, en azından oynaması bayağı kolay bi oyun, kumanda işini basit tutmuşlar. Yön tuşlarıyla hareket ediyosun, dört ana tuşla dört yöne ateş açıyosun, L ve R tuşları da atlayıp, silah seçmene yarıyo. Fakat tabii analog pad kullanırsan daha rahat olur bu nişan alma olayı herhalde, böle biraz zor oluyo milleti vurmak.









- Ya bu oyun aslında tam platform da diil gibi, biraz Duke Nukem amcadan da etkilenmişler, baksana herifin laflara, konuşmalara.

- Lan zaten bu adamın filmleri de Duke Nukem gibi diil mi? Bol hareket, bol katliam, sıfır senaryo. Oyunda da bir kaç kapıyı doğrudan düğmeye basıp açmak dışında bi halt ettiğin yok. Bazen destekleri yıkıp duvarı indiriyon felan ama, pek zeka gerektiren bi oyun diil yani.

- Ya tipik platform diicem ama, Oddworld, Heart of Darkness gibi oyunları gördükten sonra artık onu da diyemiyom.

- Sesler felan biraz monoton sanki, müzikler de o denli süper sayılmaz. Pek bi itirazım yok ama, sonuçta oyuna uyuyolar.

- Ya ben ara sahnelere taktım, baksana başta herifin biri dört tane acaip yaratığı canlandırıyo, hesapta dünyayı yok edecek, ama soora? Bruce niye hapse giriyo, niye kaçıyo, bu heriflen ne alakası var? Böile konunun yarım yamalak anlatılmasına gıcık olurum ha! Ne bu, filmi görün, kitabını okuyun, oyununu oynayın, tişörtünü giyin, oyuncaklarını kollektirin, lan tam tüketim zihniyeti ha! Hay Allah yaa, hasta ederler adamı, lan ben belki filmini görmedim, görmek istemiyom? Ne olcak şincik?

- Ahahahaaaa, e yavrum, Made In America diyorum, başka bişii demiyorum, ne bekliyodun?

- Ne diyim ki, baksana gazeteler anket yapmış, gençlik Amerikalı olmak istiyomuş, sonuçlar ööle gösteriyo!

- Ah be canım, ah be güzelim, onlar daha masum yavrucaklar, buradan bakınca sadece cilayı görüyorlar, naapsınlar? Podyumdaki mankenin poposunu, vitrindeki pahalı şarabı, son model tomofili görünce sanıyolar ki Amerika nedir anladık, bildik. Kimse onlara cilanın altındakini görmeyi öğretmedi ki, kimse onlara ödenecek bedellerden bahsetmedi ki. Güç denen şeyin nasıl elde edildiğinden, kimlerin elinde olduğundan, neden asla paylaşmaya yanaşmayacaklarından haberdar değiller. Onlar birazcık rahat yaşamak istiyolar, sanıyolar ki orası yeryüzündeki cennet, acıyorum, başka bişii yapamıyorum.

- Neyse yaw, Bruce ya da platform meraklıları alır herhalde bu oyunu, ben şahsen vasat olduğunu düşünüyom ama...

- E vasat tabii, ne bekliyodun ki? Ama kaptırıp oynuyosun işte, o kadar kötü diil yani, canın çok sıkılıyosa biraz kafa dağıtmaya yarar.

- Eeee, yazıyı bitir de, çıkıp bi dolan şööle, belki açılırsın biraz?

- Bakalım, nereye açılacaz artık... L

Genel Puan 7

Apocalypse Activision / Platform /1 CD

İNCELEYEN	: Mad Dog		
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★

Dual Shock ✔



WCW-NWO Thunder



Efendim, artık normal dövüş oyunları sizi kesmiyor mu? Arkadaşlarınızı döner tekmelerle yere yapıştırmaktan bıktınız mı? Bir Bilmemne Fighter daha oynarsanız fenalık mı geçireceksiniz? O zaman buyrun güreş tutalım! Yenilen tatlı ısmarlasın, heh heh heh!

Evet, güreş ata sporumuz değil mi, pek yabancı olmamamız gereken bir konu yani. Ama maalesef kazlar perde ayaklı hayvanlar familyasına mensupturlar, yani ayakları sizin sandığınız gibi değil pek. Bu sayfalarda inceleyeceğimiz Thunder bir güreş oyunu, burası doğru, fakat yağlı ya da greko-romen stilde güreşten bahsetmiyoruz. Hayır, daha ziyade Amerika'da özellikle ilgi gören ve güreşten başka her halta benzeyen acaip bir, ehem, spor söz konusu burada. Bu ilginç aktivite genelde boks ringi benzeri arenalarda yapılır. Katılanlar ise yarı karizmatik, yarı medyatik, yarı şovmen (ve tam salak - BLX) tiplerdir. Biliyorum üç tane yarım oldu ama bu herifler bildiğiniz gibi değiller, yani bir üç tane daha yarımı rahatlıkla kaldırabilecek çaptalar. Boy ortalamaları 2 metrenin, sikletleri ise rahatlıkla 130 kilonun üstünde, çoğu eski ağırlıkçı ya da vücutçulardan oluşuyor. Genelde eski uğraştıkları sporlardan bir şekilde ilgi çekmeyi başarıp bu işe gelen adamlar yani. Hatta içlerinden Hulk Hogan gibi bazıları Hollywood yapımcılarıyla anlaşıp filmler çekmeyi bile başarmıştır. Neyse, işte bu herifler bahsi geçen ringe tekli ya da çiftli gruplar halinde çıkarlar, sonra da her tür numarayı kullanıp birbirlerinin canına okurlar, ringin etrafında ve televizyon başında toplanan kalabalık ise ağızlarının suyu akarak bunu seyrederler. Rugby, buz hokeyi ve benzeri aşırı şiddet kullanılan tüm diğer sporlar gibi, bu da tüm Amerika'da büyük ilgi çeker, büyük bir bahis piyasasına sahiptir. Ah evet, Amerika gerçekten de günümüzde uygarlığın ve özgürlüğün en büyük savunucusudur, her açıdan örnek alınması lazım yani!



Ornitorenk

Bu oyunda da yaptığınız aynen yukarıda anlatılanlardan ibaret, ülkelerinde çok ünlü olan güreşçilerden birini kontrol ederek tek ya da seri karşılaşmalar gerçekleştiriyorsunuz. Seçebileceğiniz altmışa yakın karakter mevcut, ancak tabii belli koşulları yerine getirince bazı gizli karakterler de ortaya çıkıyor. Alıştığınız dövüş oyunlarının aksine, Thunder kendine has bazı özelliklere sahip. Öncelikle tekme ve yumruklar oyunda pek az kullanılıyor. Onun yerine çeşitli manevralarla rakibinizi yıpratmanız gerekiyor, ringin iplerine çıkıp rakibinizin üzerine atlamak, ya da onu iplere savurup tam geri gelirken boynuna doğru uçmak gibi! Pek çok hareket mevcut, ancak tabii bununla sınırlı değil. Bazen ringde sandalye, odun gibi silahlar bulunabiliyor, bunları sınırlı bir süre için rakibinizin üzerinde tatbik edebiliyorsunuz. Ayrıca karakterlerin sağlık durumları da benzer oyunlardan farklı, ekranın üstündeki dayanıklılık göstergesi siz darbe aldıkça azalıyor, ancak dinlendikçe ya da rakibi hırpaladıkça yeniden doluyor. Eğer arka arkaya çok fazla darbe almaz ya da rakip tarafından ringin dışına çıkmaya zorlanmazsanız kolayca yenilmezsiniz. Maç süresini, ringi, silahları ve benzeri detayları istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz.









Dodo

Genel olarak grafikler pek fena sayılmaz, seçilen güreşçiler maçın başında ringe gelirken gerçek hayattan alınma video görüntüleri izliyorsunuz. Yine her güreşçinin çizimi gerçek görüntülerinden yola çıkılarak hazırlanmış ve oldukça da canlı görünüyorlar. Ne var ki animasyonları bana biraz zayıf geldi, gerçek maçlardaki o vahşi yüz ifadelerini, haykırışları, meydan okumaları maalesef pek yakalayamamışlar. Ayrıca ringin çevresi ve seyirciler biraz fazla basit olmuş, özellikle kamera açıları değişirken karton levhalara benziyorlar. Tabii bu tarz her oyunda olduğu gibi, Thunder da iki oyunculu müsabakaları destekliyor, konsola ikinci bir game pad takılı olması yeterli. Zaten işin eğlenceli kısmı da bu, makineye karşı değil, arkadaşlarınızla oynarken nispeten çok daha eğleneceksiniz. Sonuç, Thunder eğer bu tarz oyunlara karşı bir tutkunuz, ikinci bir game padınız, çabuk sıkılmayan oyun arkadaşlarınız varsa ve biraz farklı bir dövüş oyunu arıyorsanız alınabilecek bir yapım, gerekli koşullar oluştuğunda iyi zaman geçirmenizi sağlayabilir. Ancak orada gördüğünüz numaraları evde denemeye kalkışmayın, kafanızı gözünüzü yararsınız.



G Ü R E Ş Ç İ L E R

1. HOLLYWOOD HOGAN (HAFIF)
Knee Bashes: X, Daire, Daire (H)
Big Boot: Üçgen, Üçgen, Üçgen (RKT)
Hogan Leg Drop: Yukarı, Kare, Kare, X (RY)

2. BRET HART (HAFIF)
Leg Sweep: Kare, Kare, Kare (H)
Atomic Headbutt: Üçgen, Kare, Kare (RY)
Sharp Shooter: Aşağı, Kare, Üçgen, Kare (RY)

3. STING (HAFIF)
Death Drop: Üçgen, Üçgen, Daire (H)
Stinger Splash: X, Daire, X (RK)
Death Lock: Aşağı, Kare, X, Kare (RY) (S)

4. LEX LUGER (HAFIF)
Atomic Drop: X, X, Daire (H)
Diving Clothesline: Üçgen, Üçgen, Üçgen
Torture Rack: Yukarı, Üçgen, Kare, Üçgen (H) (S)

5. THE GIANT (AğıR)
One Hand Pancake: Kare, Üçgen, Üçgen (H)
Choke Lift: Yukarı, Üçgen, Kare (H)
Choke Slam: Yukarı, X, Daire, Daire (H)

6. DIAMOND DALLAS PAGE (HAFIF)
Side SYukarılex: Kare, Kare, X (H)
Geri Splash: Üçgen, Daire, Daire (H)
Diamond Cutter: Yukarı, X, X, Daire (H)

7. RAVEN (HAFIF)
Cheap Shot: Kare, X, Kare (H)
Arm Flip: İleri, X, Daire (H)
Evenflow DDT: Aşağı, İleri, Üçgen, Üçgen (H)

8. SATURN (HAFIF)
Power Slam: X, Daire, X (H)
Gargoyle Suplex: Geri, X, X (H)
Death Valley Driver: Yukarı, X, X, X (H)

9. GOLDBERG (HAFIF)
Spear: Aşağı, Üçgen, Daire, Daire (H)
Gorilla Press Slam: Üçgen, Daire, Daire (H)
JackHammer: Yukarı, Üçgen, Üçgen, Üçgen (H)

10. KEVIN NASH (AğıR)
Side Suplex: Kare, Kare, Üçgen (H)
Choke Lift: Yukarı, Üçgen, Kare (H)
Jackknife PowerBomb: Yukarı, Kare, X, Kare (H)

11. SCOTT HALL (HAFIF)
Headbutt: X, Kare, Kare (H)
Snap AB Suplex: Geri, Üçgen, Daire (H)
Outsiders Edge: Yukarı, Kare, Kare, X (H)

12. CURT HENNIG (HAFIF)
Geri Suplex: Yukarı, X, Kare (H)
Snap Suplex: X, X, Kare (H)
Hennig Plex: Geri, Üçgen, Üçgen, Kare (H)

13. RANDY SAVAGE (HAFIF)
Face Smash: Kare, X, X (H)
Side Pancake: Üçgen, Üçgen, Kare (H)
Flying Elbow Drop: Yukarı, Üçgen, Daire, Üçgen [PTT]

14. RICK STEINER (HAFIF)
Back Pancake: Aşağı, Üçgen, Daire (H)
Powerslam: Kare, Kare, Kare (H)
Football tackle: Aşağı, Üçgen, Daire, Daire (H)

15. SCOTT STEINER (HAFIF)
Back Hits: Aşağı, Üçgen, Daire (H)
Double Underhook: X, X, X (H)
Steiner Recliner: Aşağı, Kare, Kare, Üçgen (RY)(S)

16. CHRIS JERICHO (HAFIF)
Torso Flip: Geri, X, Kare (H)
Swinging Head Scissors: Üçgen, Kare, Üçgen (H)
Lion Tamer: Aşağı, Kare, Kare, Kare (H)(S)

17. BRAIN ADAMS (HAFIF)
Leg Sweep: Kare, Kare, Kare (H)
Geri Splash: Üçgen, Daire, Daire (H)
Tlit A Whirl: Yukarı, Üçgen, Üçgen, Üçgen (H)

18. BRITISH BULLDOG (HAFIF)
Face Smash: Kare, X, X (H)
Atomic Headbutt: Üçgen, Kare, Kare (RY)
Oklahoma Slam: Yukarı, Kare, Kare, Kare (H)

19. BOOKER T (HAFIF)
Scissors Kick: Yukarı, Üçgen, Kare (H)
Harlem Flip: Üçgen, Daire, Üçgen (H)
Harlem Hangover: Yukarı, Üçgen, Üçgen, Üçgen [PTT]

20. DEAN MALENKO (HAFIF)
Back Pancake: Aşağı, Üçgen, Daire (H)
Snap Suplex: X, X, Kare (H)
Texas Cloverleaf: Geri, Üçgen, Kare, Kare (RY)(S)

21. WRATH (HAFIF)
Knee Bashes: X, Daire, Daire (H)
Death Penalty: Üçgen, Kare, Kare (H)
Meltdown: Geri, Üçgen, Üçgen, Üçgen (H)

22. ULTIMO DRAGON (HAFIF)
Torso Flip: Geri, X, Kare (H)
Head Scissors: Üçgen, Kare, Üçgen (H)
Dragon Sleeper: Aşağı, Kare, Üçgen, Kare (H)(S)

23. BILLY KIDMAN (HAFIF)
Reverse Side Suplex: Kare, Kare, X (H)
Head Scissors: Üçgen, Kare, Üçgen (H)
7-Year Inth: Yukarı, Üçgen, Üçgen, Üçgen [PTT]

24. DISCIPLE (HAFIF)
Geri Suplex: Yukarı, X, Kare (H)
Scoop Slam: Kare, Kare, Kare (H)
Apocalyse: Geri, Kare, X, X (H)

25. CHRIS BENOIT (HAFIF)
German Suplex: Kare, Üçgen, Kare (H)
Flying Headbutt: Yukarı, Kare, Üçgen, Üçgen [PTT]
Crippler Crossface: Geri, Üçgen, Üçgen, Kare (H)(S)

26. SCOTT NORTON (HAFIF)
Back Shots: Üçgen, Üçgen, Üçgen (H)
Big Boot: Kare, Kare, Kare [ORTU]
Shoulder Breaker: Geri, Üçgen, Daire, Daire (H)

27. KONNAN (HAFIFSIKLET)
Torso Flip: Geri, X, Kare
Diving Clothesline: Üçgen, Üçgen, Üçgen [ORTU]
Tequila Sunrise: Aşağı, Kare, Kare, Kare (RY)(S)

28. JIM NEIDHART (HAFIFSIKLET)
Leg Sweep: Kare, Kare, Kare (H)
Gargoyle SYukarılex: Geri, X, X (H)
Football SYukarılex: Aşağı, Üçgen, Daire, Daire (H)

29. ROWDY RODDY PIPER (HAFIF)
Face Smash: Kare, X, X (H)
Atomic Headbutt: Üçgen, Kare, Kare (RY)
Sleeper: Geri, Üçgen, Daire, Daire (H)(S)

30. BUFF BAGWELLO (HAFIF)
Knee Bashes: X, Daire, Daire (H)
Scoop Slam: Kare, Kare, Kare (H)
Blockbuster: İleri, Üçgen, Üçgen, Daire (H)

31. KANYON (HAFIF)
Kanyon Driver: X, Daire, X (H)
Double Underhook: X, X, X (H)
Flatliner: Geri, X, X, X (H)

32. ALEX WRIGHT (HAFIF)
Belly to Back: Yukarı, Kare, X (H)
Arm Flip: İleri, X, Daire (H)
German Suplex: Yukarı, Kare, Üçgen, Kare, (H)

GENEL HAREKETLER

Bu hareketler WCW/nWo Thunder'daki bütün dövüşçüle-rin yapabildiği hareketlerdir.

HAREKETSİZ DURURKEN (H)
Yumruk: Kare
Kesik: Üçgen
Tekme: X
Düşen Tekme: Aşağı, X
Sırtan Atma: Geri, Kare
Snap Mare: Yukarı, Kare
Belly Suplex: Üçgen, Kare
Back Breaker: Aşağı, Kare, Üçgen
Body Slam: Yukarı, Üçgen, Üçgen
Abdomial Stretch: Aşağı, Üçgen
Gorilla Press Slam: Yukarı, Üçgen, Daire
Ring'den atma: Geri, X, Daire
Whip: Geri, Daire
Tırmanma: İleri basılı/Geri, Daire
Güreşçi değiştirme: R2
Taunt: L2
Seçim: Güreşçiyi çağırma
Boğazlama: İleri, Daire
Koşma: İleri, İleri

ADAMI TUTARKEN (TUT)
PowerBomb: Kare, X
Piledriver: Üçgen, Daire
Vertical SYukarılex: Geri, Üçgen
Reversal: Aşağı, Aşağı, Aşağı

RAKİP YERDEYKEN (RY)
Elbow Drop: Kare
Leg Drop: Üçgen
Knee Drop: X
Stomp: Aşağı, X
Lift Opponet: Yukarı, Daire
Drag Opponent: Hold İleri / Geri, Daire
Pin: Daire

DÜŞMAN SİZE DOĞRU GELİRKEN (DSD)
Clothesline: Kare
Spinning Kick: Üçgen

RAKİP KÖŞEYE TIRMANMIŞKEN (RKT)
Elbow: Kare
Chop: Üçgen
Knee: X
Splash: Aşağı, X
Climb turnup and Pummel: İleriye Basılı, Kare

OYUNCU KÖŞEDEYKEN (OK)
Elbow Drop: Kare
Leg Drop: Üçgen
Knee Drop: X
Drop Kick: Aşağı, X

AĞIRSİKLET GÜREŞÇİLER
Belly Buster: Yukarı, Kare, X (H)
Foot Choke: İleri, Üçgen, Üçgen, (RKT)

HAFİFSİKLET GÜREŞÇİLER
Frankensteiner: Geri, Kare, X (H)
Head Scissors: Yukarı, Kare, Üçgen (H)

Genel 7 Puan

WCW-NWO Thunder THQ / Spor /1 CD

İNCELEYEN	: M. Berker Güngör		
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1-2	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★

Dual Shock ✔



Silent Hill



Bu ay sizlere, "Bu oyun piyasası bööle abi! Adam bi tane oyun yapıyo, sen de o oyunu taklit ederek ipe sapa gelmez bi oyun yapıyon, böylece piyasa abidik gubidik oyunlarla doluyo! Al işte bi tane daha..." diyerek aldığım, fakat oynadığım zaman,"Adamların hakkını yememek lazım, helal olsun!" dediğim bir oyunu açıklamak ve tam çözümünü vermek istedim.





Oyunumuz ilk bakışta tamamen bir "Resident Evil özentisi" gibi gözükmesine rağmen, ilerledikçe Resident Evil'dan epey farklı olduğu görülüyor. Daha fazla Puzzle çözüp kafa patlatmalısınız. Tabii bir de çok iyi derecede İngilizce bilmeniz gerekli. Hatta bazen bir olayı çözebilmek için Türkçe'ye çevirdikten sonra bile bir şey ifade etmeyen şiirlerden yararlanmak zorunda kalıyorsunuz. Ne mi yapacaksınız? Eh biz sizin için varız!

Adrenalin oranı epey yüksek olan bu oyunda ışık efektleri iyi kullanılmış, çoğu kez önünüzü etki alanı çok kısıtlı olan bir fenerle görmek zorundasınız. Böylelikle nereden bir yaratık fırlayacağını da kestirmeniz güçleşiyor haliyle. Hatta bazen bu ışık yaratıkları üzerinize bile çekiyor. Kamera açıları da oyuncuyu fazla zorlamıyor, karakterimizi üçüncü kişi gözüyle görüyoruz. Hikayeyi bütünlemek için aralarda yüksek kalitede Render'lanmış kısa filmler de ilave edilmiş.

Konusu ise bazı güçlerin, gerçek yaşamı, yaşanan bir kabus haline getirebilmeye çalışması. Bir çeşit lanet. Oyunda Harry Mason isimli bir adamı yönetiyorsunuz. Harry, kızıyla beraber arabasında giderken, Silent Hill Resort diye bir yerin önünden geçer. Az ileride ise yola fırlayan bir kadına çarpmamak için direksiyonu kırar ve arabasını parçalar. Kendisine geldiğinde kızı Cheryl'in yanında olmadığını fark eder ve onu aramaya koyulur...

Cheryl, neredesin?

Dosdoğru yürüyün. Cheryl'i göreceksiniz. Onu takip edip tellere asılı cesede kadar gidin. Daha sonra bırakın sizi bıçaklasınlar. Demodan sonra, masanın üstündeki harita, bıçak ve feneri alın. Kafeden çıkmaya çalışın. Yaratığı öldürün. Radyoyu da alıp kafeden çıkın. Finney Street'teki sokak arasına girin. Sonuna kadar gidip yerdekileri alın. Kızınızın okulda olduğunu öğreneceksiniz. Finney street'in sonundaki polis arabasının bagajından anahtarı alın.queen burger'in yanındaki ara sokağa girin. Offlimits yazılı yere gidin. Kesik köpek kafasının yanındaki anahtarı alın. Ellroy Street'in sonundaki evin posta kutusundaki anahtarı alın. Matheson Street'in sonundaki kağıtları alın. Levin street'te, önünde köpek kulübesi bulunan eve gidin. Kulübeden anahtarı alıp eve girin. Anahtarları kullanarak kapıyı açın. Evin arka bahçesindesiniz. Artık okula gidebilirsiniz. Holdeki okul haritasını alın. 2. Kata çıkın. Lab equipment room'a girin. Raftaki kimyasal şişeyi alın. Sonra chemistry lab'a gidin. Kimyasalı, el heykeli üzerinde kullanın. Madalyonu alın. Courtyard'a gidip anahtarı kullanın. 2. Kattaki müzik dersliğine gidip tahtayı inceleyin. Piyanodaki bulmacayı çözmek için nota çıkarmayan tuşlara soldan sağa numara verin. Sonra şu sırayla basın:2-4-5-3-1. Tahtanın önüne düşen gümüş madalyonu alın.
Madalyonları, clock tower'a yerleştirin. Daha sonra boiler room'a gidin. Kırmızı düğmeye basıp kazanı çalıştırın. Böylelikle clock tower'ın kilidi de açılmış oluyor. Clock tower'a girip doğru ilerleyin. Storage'a gidip oradaki pembe topu alın. 1. Kattaki sınıflardan birinde, masanın üstündeki anahtar resimli kartı alın.lobby'ye gidip tekerlekli sandalyeden ampulü alın. Resepsiyon'a gidip anahtar resimli kartı kapıda kullanın.erkekler tuvaletine girin, silahı alıp duvardaki resmi inceleyin.kızlar tuvaletine girdiğinizde ise 2. Kata çıkmış oluyorsunuz ne hikmetse.
Paniklemeyin; tekrar girip 1. Kata inebilirsiniz. Teachers room'daki telefonu bulun ve oradan çıkıp 2. Kattaki locker room'a gidin. Dolabı açın. Library Reserve Key'i alın(ehi ehi!)Library Reserve'e gidin ve kitabı okuyun.
Çatıya çıkın. Delikleri bulup, köşede olanına pembe topu yerleştirin. Vanayı açın. Library Reserve'e gidin. Kitabı inceleyin. Courtyard'a çıkıp yerdeki anahtarı alın. 2. Kattaki açılmayan sınıfa çıkın. Bodrum'a inin. Boiler room'a gi-













rin. Buradaki bulmacayı çözün(oldukça kolay zaten). İçeri girin. Acenaayip bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Biraz kaçıp size saldırmasını bekleyin. Ağzını açtığı zaman ateş etmeye başlayın. Demodan sonra normal yaşama geri dönmüş oluyorsunuz. Okuldan çıkın. Bradbury street'deki çıkmazın yanındaki sokağa girin. Anahtarı yolun sonundaki evde kullanın.

Somoel'in laneti!

Evden yolun devamına çıkın, buradaki ara sokağı kullanarak Bloch Street'e çıkın ve balkan kilisesine(church) girin. Demodan sonra masanın üstündekileri alın. Old Silent Hill köprüsünü açın. Köprüden haritayı alın. Hastaneye gidin, doktorla konuşun. Resepsiyona girip haritayı alın. Bundan sonra Conference Room'daki Base Key'i alın. Aşağı inip jeneratör odasındaki jeneratörü açın. Asansörü kullanarak 3. , 2. Ve 4. Katlara çıkın. 302 nolu odada bir video var. Erkekler tuvaletinden plate of turtle'ı ve storage room'dan bloodpack'i alın. 306'da plate of cat var. Merdivenleri kullanarak 2: kata inin. 204'te blood pack'i kullanın ve hatter plate'i alın. 201'de lighter var. 1. Kattaki directors office'deki queen plate'i alın. 2. Kattaki nurse center'e gidip bulmacayı şöyle çözün:sol üst-queen, sağ üst-turtle, sol alt-cat, sağ alt-hatter. Operating room'dan basement storeroom anahtarını alın. Intensive care'den, disinfecting alcohol'ü de aldıktan sonra, bodruma inip storeroom'daki dolabı itin. İçeride, disinfecting alcohol'ü sonra da lighter'ı kullanın. Açılan geçide girin. Önce soldaki kapıdan girip video cassette'i alın. Koridorun sonunda sağdaki kapıdan girip, examination room key'i alın. 3. Kattaki video olan odaya gidip kaseti kullanın. Tam olarak ne olduğunu anlayamıyoruz. 1. Katta examination key'i kullanın. Hastaneden çıkın. Haritanın üst sağ köşesindeki antikacıya gidin. İçerideki dolabı itin. Açılan yere girip herşeyi araştırın. Oradan çıkıp Silent Hill Town Center'e girin, ikinci kata çıkın, tel çökecek ve aşağı düşeceksiniz. Duvardaki rifle'ı alıp yaratığa ateş edin. Kırılan yerden dışarı çıkın. Hastanedeki examination room'a gidin. Hastaneden çıkın. Post office'in yanındaki merdivenlerden çıkarak yaratığı öldürün. Köprünün diğer tarafına geçin. Midwich Elementary School'a gidip kapının kilidini Hammer ile kırın ve tünele girin. Tüneldeki Sewer Map'i bulun ve haritanın altındaki Ladder'a doğru ilerleyin. Merdivenden çıkıp öteki Ladder'a doğru gidin. Kapı açılmayacak. Haritanın sol ucuna gidip Sewer Exit Key'i alın. Ladder'ı kullanın. Information tabelasından haritayı alın.

Burası da neresi? Sanki daha önce buraya gelmiş gibiyim...

Light House'a, daha sonra da Amusement Park'a gidin. Parkın yolu kapalı ama siz haritadaki ok istikametinden girin. Ladder ile yukarı çıkın. Atlı karıncayı bulun. Yapmanız gerekeni yapın (oyunun zevkini kaçırmamak için söylemiycem işte!). Basement'e gidiyorsunuz. Koridorun sonunda sağdaki kapıya girin ve ilerleyip pense ile tornavidayı alın. Penseyi başka bir odadaki muslukta kullanın ve Ophiel Key'i alın. Ophiel yazan kapıdan girin. Duvardaki şifreye "Alert" yazın. Devam edip Amulet of Solomon'u alın.

Burçlarla ilgili bilmecenin olduğu odaya girin. Yay:6, boğa:4, ikizler:8 yapın ve Stone of Time'ı alın. Stone of Time'ı saatte kullanıp, Hagith Key'i alın. Kapısında kullanın. 2.kata çıkıp Crest of Mercury, Ring of Contract ve Camera'yı alın. 3. Kata çıkıp iki tablonun da resmini çekin ve çıkan şekilleri kapılara uygulayın. Soldaki kapıda, 1. kattaki boş kuş kafesinin anahtarını bulacaksınız. Onu kullanın. Phaelog Key'i alın ve kullanın. Kapılara sırayla girin. Dagger of Melchior'u alın. Ring of Contract'ı eksik zincire takın. Jelly Beans'i açın ve içinden çıkan Belchor Key'i alın. Video kaseti kullanın. Ankh'ı alın. Belchor yazan kapıdan girip jeneratörü kapatın. 2. kattaki Key of Aratron'u alın ve ona ait olan kapıda kullanın. Disk of Ourobos'u alın. Kızın odasına gidip Amulet of Salamon, Ankh, Dagger of Melchior, Crest of Mercury ve Disk of Ourobos'u kullanın.

Oyunun oynanışı kabaca böyle. Size tavsiyem, oyun esnasında girebildiğiniz her yere girmeniz ve sadece çözemediğiniz zaman açıklamaya bakmanız. Çünkü hemen hemen boş yer yok, her yerde ya mermi ya silah ya da oyunun oynanmasına yardımcı unsurlar var. Bir de oyunun sonunda yaptığınız dereceyi etkiliyor her halı almanız. Oyunun değişik sonları var. İyi sonları görebilmek için iyi derece yapmak gerekli (belli bir zamanın altında bitirmek, belli bir sayıdan az Save etmek, her objeyi almak falan filan).

Daha sonra biraz daha zor ve biraz farklı bir senaryoyla tekrar başlıyorsunuz oyuna. Ama bizden bu kadar. Biraz da siz oyunun tadını çıkarın. ■

Silent Hill Konami / Adventure /1 CD

İNCELEYEN	: Mega Emin		
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★☆☆☆☆
Oyuncu sayısı	: 1	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★☆
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆

Dual Shock ✔

Genel 7 Puan



Street Fighter Zero 3

Acaba aranızda Street Fighter'ı en az bir kere olsun oynamamış olan bir tek kişi dahi var mıdır? Herhalde yoktur. İşte en sonunda, yeni oynanış şekilleri ve yeni dövüşçülerle efsane tekrar aramızda!

Capcom yine bombasını patlattı; Street Fighter, serinin son oyunu olan Street Fighter Zero 3 ile geri döndü! Dönerken beraberinde birçok yenilik de getirdi. Size biraz bunlardan bahsedeyim. Grafik ve ses itibariyle, diğer Zero'lardan pek bir farkı yok. Oyunda belirgin bir "öze dönüş" hakim; ilk çıkan Street Fighter 2'deki tüm karakterler geri gelmiş. Buna ek olarak, Super Street Fighter 2'deki, Street Fighter Second Impact'deki ve de Zero 2'deki karakterler ilave edilmiş. Toplam 31 karakter ve birkaç tane de gizli karakter var. Bir de, özelliklerini sizin belirlediğiniz 6 karakteri listeye ekleyebiliyorsunuz. Zero 2'de iyice abartılan bazı hareketler, biraz daha yumuşatılmış, karakterlerin yaptığı hareketler ve kombineler Street Fighter 2'yi andırır olmuş. Bunun yanında çok büyük değişiklikler de var tabii. Sınırsız koruma (Guard) kaldırılmış, yerine bir koruma enerjisi getirilmiş. Rakibin her darbesinde korunursanız, belli bir süre sonunda korumanız bitiyor. Ayrıca, oyuna başlamadan önce 3 değişik dövüş tarzından birini seçmeniz gerekiyor. Bunlar:

X-ism : Super Combo yapabiliyorsunuz. Bazı hareketlerinizi daha güçlü yapabiliyorsunuz, ancak birçok özel hareketinizi yitiriyorsunuz.

Z-ism : Super Combo yapabiliyorsunuz, tüm hareketlerinizi kullanabiliyorsunuz.

V-ism : Burada, Super Combo yerine Original Combo yapabiliyorsunuz. Combo Bar'ın dolmasını, rakibe yaptığınız hamleler ve rakibinizin bunlara tepkisi etkiliyor.

Oyundaki en büyük yenilik, "World Tour" adında yeni bir seçenek. Gerçekten çok iyi düşünülmüş; öyle ki, oyunun başına oturunca kalkamıyorsunuz. Bu seçeneğin açıklamasını yazının ilerleyen kısımlarında bulacaksınız. Oyunda birçok kez Save ettiğiniz halde sadece 1 blok yer tutması da bir artı puan. Ayrıca titreşimli Joypad'i de destekliyor. Gelelim oynanışına...

Klasik bir Street Fighter Zero demosuyla oyun başlıyor. Hemen ardından Mode Menu'ye geliyoruz. Buradaki bazı seçenekler henüz açık değil, ama hiç üzülmeyin. Siz oyunda ilerledikçe hepsi açılacak. Seçenekler şunlar:

ARCADE MODE: Tüm Beat-em-up'larda olan; karşınıza kim çıkarsa dövüp, oyunun sonunu getirmeye çalıştığınız bölüm.

VERSUS MODE: İki kişi karşılıklı













dövüşmek için burayı seçiyorsunuz.

TRAINING MODE: Burası da hareketleri keşfetmek ve alıştırma yapmak için hazırlanmış. Pause'a basarsanız, karşınıza bir menü daha gelecektir. Bu menü de şöyle:

✗ **CONTINUE:** Oyuna devam eder.

✗ **DUMMY:** Buradan rakibinizin (ya da kurbanın) yapacağı hareketleri belirleyebilirsiniz (zıplasın, korunsun gibi).

✗ **ATTACK DATA:** Rakibinize verdiğiniz hasarın yüzdesini ekranda gösterir.

✗ **COMBO:** Rakibe kaçlı kombine yaptığınızı gösterir.

✗ **CHARACTER CHANGE:** Oyuncunuzu değiştirmek için.

✗ **MODE MENU:** Alıştırmadan çıkıp ana menüye dönersiniz.

WORLD TOUR: Geldik oyunun en ilginç kısmına. Bu bölümde ilerledikçe, ism'e (dövüş stilinize) ek olarak bazı özellikler alıyor ve Setup ekranına girip bunları kullanabiliyorsunuz (Super Guard, sonsuz Guard, Auto Guard, Air Guard, Guard Power Plus, Zero Counter Plus, Gauge Plus, Hard Body, Damage Plus...). Seviyeniz arttıkça, Mode Menu'deki gizli bölümlerin açılmasının yanı sıra, her dövüş stilinde ustalığa (Master) doğru gidiyorsunuz. Dünya haritası üzerinde sınırlı da olsa, size ülke seçimi yapma hakkı tanınmış. Buralara gidip ülkeleri seçmeniz gerekli. Ancak bu mod biraz farklı; bazen bir ülkeyi geçmek için tek bir rakibi yenmeniz yetiyor, bazen ise aynı Round'da 6 kişiyi birden yenmeniz gerekebiliyor (ve itiraf etmeliyim ki bu çok zevkli). Ayrıca bu modu tamamladığınız zaman gizli karakterler serbest kalıyor (Guile mesela).

Bu bölüme başlarken, yine oyuncu, tarz ve oyun hızını seçiyorsunuz. Daha sonra haritada bir menü çıkıyor.

✗ **BATTLE:** Hemen dövüşe başlar.

✗ **SETUP:** Yukarıdaki ayarları yapmaya yarar.

✗ **SAVE:** Mevcut seviyenizi kaydedip "Entry Mode"da kullanabilmeniz için.

✗ **MODE MENU:** Ana menüye döner.

ENTRY MODE: "World Tour"da kaydettiğiniz karakterlerin ayarlarını yaparak onları karakter seçim ekranındaki "Entry" yazan yerlere kaydetmek için düzenlenmiş seçenek. Bu karakterleri kaydedince her seçenekte kullanabilirsiniz.

OPTION MODE: Ayarlar menüsü.

GAME OPTION: Oyunla ilgili ayarlar için.

✗ **KEY CONFIG:** Tuşların işlevlerini ayarlamak ve titreşim özelliğini açmak için.

✗ **DISPLAY ADJUST:** Ekran ayarlarını buradan yapabilirsiniz.

✗ **MEMORY CARD:** Japonca olduğu için biraz karışık, birkaç denemede bulabilirsiniz, ama bence Game Options'dan Auto Save'i açın ve gerisine karışmayın (Zaten oyun ilk açılırken Slot 1'deki dosyayı otomatik olarak yüklüyor).

TEAM BATTLE: Takım halinde dövüşmek için tasarlanmış. Bana biraz "King of Fighters" serisinden alıntı gibi geldi.

SURVIVAL: Round başlarında enerjiniz yenilenmeden önünüze geleni yenmeniz gerekli. Round sonlarında vuruş sayınız ve kalan süreyle orantılı olarak enerjinize biraz ekleme yapılıyor.

Oyun ana hatlarıyla bu kadar. Bence Capcom, serinin diğer oyunlarında havada kalan bazı şeyleri, bu oyunda yerine oturtmayı başarmış ve seriye ayrı bir renk getirmiş.

Eğer Beat-em-up'ları seviyorsanız ve Street Fighter Ex Plus, Tekken 3 gibi oyunlardan sıkıldıysanız (ki sıkılmışsınızdır!) bu oyunu hemen alın derim. ■

Street Fighter Zero 3 Capcom / Dövüş /1 CD

Genel Puan 8

INCELEYEN	Mega Emin		
SİSTEM	Playstation	GRAFİK	★★★★★★★★☆☆
Oyuncu sayısı	1-2	SES/MÜZİK	★★★★★★★☆☆☆
Memory Blok	1	ATMOSFER	★★★★★★★★★☆
		OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★☆☆

Dual Shock 



Hilekar

İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada...

Alpha Centauri

Oyuna başladıktan sonra CTRL-K'ya basın. Böylece bir harita editörünüz olacak ve senaryo bılgilerini değiştirebileceksiniz.

Y	Haritayı gösterir
Shift-F1	İstediğiniz birimi yaratır
Shift-F2	Teknolojik buluşlar.
Shift-F3	Görüş açısını değiştirir.
Shift-F4	Enerji miktarını değiştirir.
Shift-F5	Yılı değiştir.
Shift-F6	Rakipler ölür.
Shift-F7	Oyunun tekrarını gösterir.
Shift-F8	Filmleri gösterir.
Shift-F9	Grubunuzun diplomasisini değiştırir.

Colin McRae Rally

DARKSIDE - Bütün yarışlar gece olur.
BACKAGAIN - Bütün parkurlar test olur.
FREEWAY - Bütün gizli parkurlar açılır.
WHITEOUT - Yarışlar sis içinde olur.
PRESSFAST - Pedal gücü.
CHOIRBOY - Nicky'nin sesi değişir.
ROCKETMAN - Turbo
BIGGUNs - İki katı güçlü motor.
TURNBACK - Forklift benzeri kontrol
ALIENGOO - Jöle araba

Army Men 2

✔ Görevinizi ve haritayı çok iyi anlamanız lazım. Eğer gerekiyorsa, görevinize başlamadan önce sırf haritayı öğrenmek için etrafta dolaşın. Böyle yapmazsanız görevinizi başarmanız imkansız olacaktır.
✔ Bulduğunuz anda Sarge'a bozukayı aldırın. Oyundaki en etkili silah bazuka, özellikle düşman askerler toplu halde saldırırken. İyi bir atışla dört tane düşmanı birden eritebilirsiniz.
✔ Sarge'ın dışındaki askerleri yönetirken onları kısa mesafelerde yürütün. Asla bir ekrandan öteye tıklamayın. Böylece istemediğiniz yerlere gitmelerini de engellemiş olursunuz.
✔ Araçları yönetirken her seferinde birisini gönderin. Grup halinde hareket ettirirseniz saçma sapan yerlere giderler ve büyük ihtimalle tuzağa düşerler.

Iznogood

Buradaki hileleri oyun esnasında verilen tuş kombinasyonlarına basarak çalıştırabilirsiniz:
Seviye seçme: Y, D, F9 tuşlarına basın
Ekstra hayat: X, J, T tuşlarına basın
500 saniye zaman: F3, F5, F9 tuşlarına basın

Enemy Infestation

Aşağıdaki kodları oyun devam ederken klavyeden girin ve Enter tuşuna basın, birden fazla defa denemeniz gerekebilir.

gsaheal - Tüm kolonicilerinizi tamamen iyileştirir.
gsaroof - Tüm çatıları kaldırır, böylece odaları görebilirsiniz.
gsaswap - Düşmanın tarafına geçmenizi sağlar, burada iken intihar hilesini kullanabilirsiniz.
gsakill - O an seçili olan karakteri öldürür.
gsastop - Her iki tarafı da felç ederek oldukları yerde durdurur. Kapatmak için tekrar yazın.
gsabog - İmlecin durduğu yerde güçlü bir BOG silahı yaratır.
gsaknife - İmlecin durduğu yerde sizi görünmez yapan güçlü bir KNIFE silahı yaratır.
gsacmdr - İmlecin durduğu yerde bir Commander yaratır.
gsamedi - İmlecin durduğu yerde bir Medical Officer yaratır.
gsaboff - İmlecin durduğu yerde bir Technician (Boffin) yaratır.
gsawin - Görevi kazanıp sonrakine geçmenizi sağlar.

Excessive Speed

Aşağıda verilen kodları ana menüdeyken klavyeden girin, eğer doğru yapabilirseniz bir sinyal duyacaksınız:

allcars - Tüm araçlar
alltracks - Tüm pistler
addmissile - Tam füze yükü
addturbo - Tam dolu turbo
addlife - Tam sağlık
addshield - Tam dolu kalkanlar
addearthquake - Deprem yaratır
addenergy - Tam dolu enerji
addmine - Tam mayın yükü
addghost - Hayalet araba

Myth 2: Soulblighter

New Game seçeneğine tıklarken SHIFT tuşuna basılı tutun, bu sayede istediğiniz bölümü seçebileceksiniz. Ayrıca oyun esnasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz:

Bölümü kazanma: CTRL ve ALT tuşlarını basılı tutarken "+" tuşuna basın.
Bölümü kaybetme: CTRL ve ALT tuşlarını basılı tutarken "-" tuşuna basın.



Recoil

Oyun esnasında CTRL+X tuşlarına basarak hile satırını açın ve aşağıdaki kodları aynen girin, sonra Enter tuşuna basın.
Cavalry - Ölümsüzlük
Hemmit - Tüm silahlar
Medic - Tam dolu kalkanlar



Thief: The Dark Project

Aşağıdaki hileler oyunun sadece v1.33 versiyonunda çalışacaktır:

Bölüm geçme: Oyun esnasında "Control-Alt-Shift-End" tuşlarına basarak görevi tamamlayabilir ve bir sonrakine geçebilirsiniz.
Para hilesi: Oyun dizini altında bulunan "dark.cfg" dosyasına "cash_bonus" satırını ekleyerek bol para sahibi olabilirsiniz.
Bölüm seçme: Oyun dizini altında bulunan "dark.cfg" dosyasına "starting_mission X" satırını ekleyin. Burada X görev numarasını göstermektedir ve oraya uygun bir sayı konmalıdır. Böylece "New Game" seçeneği sizi o görevden oyuna başlatacaktır.

WCW Nitro

Bu oyunda hile yapabilmek için önce Select Mode şıkkına girin ve aşağıdaki tuşları girin:

Kocaman kafalar: Yedi defa V, sonra V, H
Sonraki ring: V, Q, V, Q, H
Ring seçme: Ana menüden boşluk, Y, V, Q (dört kez), H
Tüm güreşçiler: Karakter seçim ekranından V (dört kez), boşluk (dört kez), Q (dört kez), T (dört kez), H
Gizli ringler: Ana menüden boşluk, T, V, Q, boşluk, T, V, Q, H

Speed Busters

Bu oyunda aşağıda verilen kodları ana menüden ya da oyun esnasında kullanarak hile yapabilirsiniz:

choperview: Ekranın sol altındaki haritayı bir helikopter kamerasıyla değiştirir, böylece etrafınızı tepeden görebilirsiniz.
fulofit: Bu hile size sınırsız miktarda Nitro verecektir.
tagkiller: Eğer yarış esnasında arabanıza arkadan çarpan olursa derhal başlangıç noktasına geri ışınlanacaktır.
notimelim: Arcade modunda oynarken kontrol noktalarını devredışı bırakır.

X-Games Pro Boarder

İşte Pro Boarderdaki en zor hareketlerin yapılışı

Normal Duruş
Half Pipe Hareketleri:
-McTwist: YUKARI ve SAĞA basılı tutup 540 derecelik dönüş yapın (çok havadayken)
-Rodeo 7: AŞAĞI ve SOLA basılı tutup 720 derecelik dönüş yapın.
-Rodeo 5: AŞAĞI ve SOLA basılı tutup 540 derecelik dönüş yapın.
-Crippler: AŞAĞI ve SOLA basılı tutup 360 derecelik dönüş yapın.

Parkurda Yapılan Hareketler:
-Rodeo 7: Yukarıdakinin aynısı.
-Misty 7: YUKARI ve SAĞA basılı tutup 720 derecelik dönüş yapın.
-Misty Flip: YUKARI ve SAĞA basılı tutup 540 derecelik dönüş yapın.

Starcraft Brood War

Zerg'lerin gizli görevi:
Gizli bölümü açmak için, Zerg'lerin 9. bölümünü 20 dakikadan önce bitirmeniz lazım. Ama gizli bölümün başında SAVE etmeyi unutmayın, çünkü oyuna tekrar başladığınızda gizli görevi menüden seçemiyorsunuz.
Hileler:
Oyun sırasında ENTER'a basıp, aşağıdaki hileleri girin ve tekrar ENTER'a basın.
MAN OVER GAME
Bölümü kazama.
GAME OVER MAN
Bölümü kaybetme.
SOMETHING FOR NOTHING
Bütün Upgrade'leri tamamlama.
MEDIEVAL MAN
Upgrade'ler bedavaya yapılır.
OPERATION CWAL
Binalar ve upgrade'ler anında yapılır.
THE GATHERING
Sonsuz psionic enerji
POWER OVERWHELMING
Binalar ve gemiler yokedilmez olur
FOOD FOR THOUGHT
Supply Limit gerekmez olur.
BLACK SHEEP WALL
Tüm gözükür harita.
NOGLUES
Düşmanın tüm psionic enerjisi biter.
MODIFY THE PHASE VARIANCE
Herhangi bir binayı yapabilirsiniz.
SHOW ME THE MONEY Mineral ve gaz 10.000 artar.



Hilekar

Apocalypse

Bu oyunda hile kodlarını girebilmek için önce oyunu dondurun ve sonra L1 tuşuna basılı tutarak aşağıda verilen tuşlara sırasıyla basın:
Ölümsüzlük: Aşağı, yukarı, sol, sol, üçgen, yukarı, sağ, aşağı.
Bölümleri açma: Üçgen, yukarı, X, aşağı
Bölüm seçme: Kare, O, X
Sonsuz hak: Üçgen, O, X, Kare
Sonraki kontrol noktası: Üçgen, kare, O, X
Tüm silahlar: Kare, O, yukarı, aşağı, X, kare
Tam sağlık: Kare, X, üçgen, O



NFL GameDay 99

Bu oyunda gizli takımlarla oynayabilmek için öncelikle Team Selection ekranına girin, orada O tuşuna basın. Böylece gizli takımlardan birini seçebileceksiniz. Ayrıca Options ekranına girip, Easter Eggs kısmından aşağıda verilen hileleri kullanabilirsiniz.

Big Balls: Büyük top
Blinders: Penaltıları kapatır
Bunyon: Büyük oyuncular
Even Teams: Tüm oyuncuları eşit güçte kılar
Flea Circus: Minik oyuncular
GD Challenge: Ekstra zorluk seviyesi
Invisible: Görünmez oyuncular
Stickem: Tutucular topu daha rahat yakalarlar
Weak: Oyuncular çabuk yorulur
Rocket Man: Topu taşıyanı hızlandırır
Coffee Break: Hızı artırır
Stamina: Dayanıklılığı artırır

Ninja:

SHADOW OF DARKNESS

Bu oyunda Boss sınıfı yaratıklarla kapışırken uygulayabileceğiniz bir hile mevcut. Dövüş esnasında önce oyunu dondurun ve sırasıyla L2, L2, L2, R2, R2, R2, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen tuşlarına basın. Eğer doğru yapabilirseniz Boss yaratığın bir miktar enerji kaybettiğini göreceksiniz ve haliyle işiniz daha da kolaylaşacaktır.

Test Drive:

OFF-ROAD 2

Bu oyunda iki gizli araç mevcut, bunlara ulaşmak için önce Transmission Select ekranına girin ve orada Select tuşuna basılı tutarak aşağıdaki kodları girin:
Okul otobüsü: L1, yukarı, L2, aşağı, aşağı, L2, L2, R2
Dondurma kamyonu: R2, L2, L2, aşağı, aşağı, L2, L2, R1

Silent Hill

Oyun esnasında Select tuşuna basarak oyunu dondurun, ve Options menüsüne girin. Burada L1, L2, R1, ve R2 tuşlarına aynı anda basın. Eğer doğru yapabilirseniz gizli bir seçenek ekranda belirecektir. Buradan oyunla ilgili pek çok detayı istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.
Syphon Filter
Bu oyunda seviye seçmek ve tüm silahları alabilmek için önce oyunu dondurun, sonra aşağıdakileri uygulayın:
Seviye seçimi: Önce Options menüsüne girip Select Mission şıkkını aydınlatın, sonra aynı anda Sol, R1, L1, Select, Kare, X tuşlarına basın. Doğru yaparsanız tüm seviyeleri gösteren bir alt menü açılacaktır.
Tüm silahlar ve cephane: Yine Options menüsünden Weapons şıkkını aydınlatın, sonra aynı anda Sağ, R2, L2, O, Kare, X tuşlarına basın.

Street Fighter

MARVEL SUPER HEROES
Bu oyunda gizli bir hile menüsü mevcut, onu açmak için ana menüdeyken Options şıkkını aydınlatın. Sonra sırasıyla R1, O, Sol, Üçgen, Üçgen tuşlarına basın. Böylece gizli menüyü açabileceksiniz.

Ayın Filmi ve Kitabı

Son bir ay içinde izleyip okuduğumuz en iyi film ve kitaplar.

NEUROMANCER William Gibson

Şu an dünyanın içinde bulunduğu durumdan şikayetçiyseniz, geleceği bir de William Gibson'ın gözlerinden seyredin. Karanlık, her adım başı ölümün kol gezdiği bir gelecek düşünün. Bilginin ve bilgisayarların yönetiminde olan bir dünya, hükümetlerin bile üstünde olan mega şirketlerin sahip olduğu bir gelecek. Bilgiye sahip olan kişi, herşeye sahip olabilir. Direkt olarak beyinden yapılan bağlantılarla girilen siber uzayın sınırlarında dolaşan Hacker'ların, sokaklarda bir tane "derm" için birbirini boğazlayanların dünyası burası. Cyberpunk alt kültürüne, William Gibson'un Neuromancer'ına hoşgeldiniz.

Daha Internet'in I'sinin bilinmediği bir zamanda, siber uzay, Hacker gibi kavramları literatüre kazandıran bir bilimkurgu eseri Neuromancer. Büyük şirketlerin bilgisayar ağlarına sızıp önemli verileri çalan Case adlı bir Hacker'ın hikayesini anlatıyor. Ama günümüzden oldukça uzak bir zamanda geçen olaylar, birçoğunuza yabancı gelecek bir dille anlatılmış. İngilizce versiyonunun bile tam olarak anlaşılması güç olan eserlerin çevirisinde çok dikkatli olunması gerektiği Neuromancer ile bir kere daha ispatlanıyor. Yüzüklerin Efendisi'nin çevirisinde gösterilen titizlik ne yazık ki Neuromancer'da gösterilmemiş. Eğer bilgisayarla ilgili terimlere ve Cyberpunk dünyasına yabancıysanız, bu kitabı anlamakta biraz zorluk çekeceksiniz. Ama kesinlikle alınıp okunması gereken bir kitap Neuromancer; özellikle dünyanın gelecekte nasıl bir şekil alacağını benzerlerinden çok farklı bir şekilde anlatması nedeniyle, hepimizin durup üzerinde düşünmesi gereken bir eser. Kesinlikle muhteşem.

Case, sigara makinesine bir avuç Türk Lira'sını attı. Tam Yeyehuan pakedini alacaktı ki, en yakın kulübedeki telefon birden çalmaya başladı.

Hiç düşünmeden ahizeyi kaldırdı.

"Evet ?"

Zayıf harmoniklerle, neredeyse duyulamayan sentetik bir ses ve onu takip eden, rüzgar gibi bir uğultu.

"Merhaba Case."

Elli liralık bir bozukluk elinden kayarak düştü ve Hilton'un halısı üzerinde yuvarlanarak kayboldu.

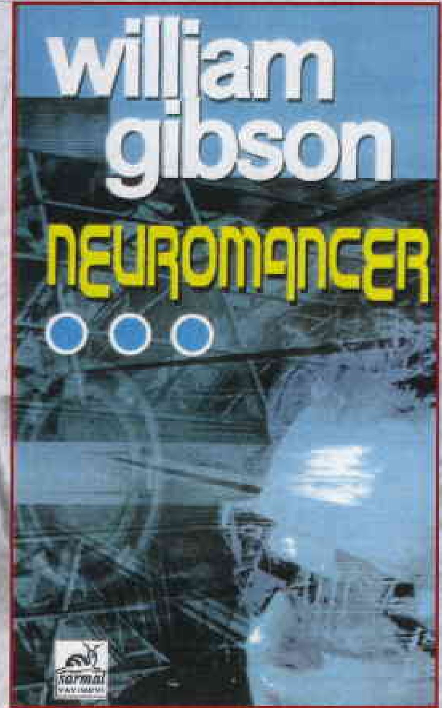
"Ben Wintermute, Case. Konuşmamızın vakti geldi."

Bu bir Yapay Zeka'nın sesiydi.

"Konuşmak istemiyor musun Case?"

Case telefonu kapattı.

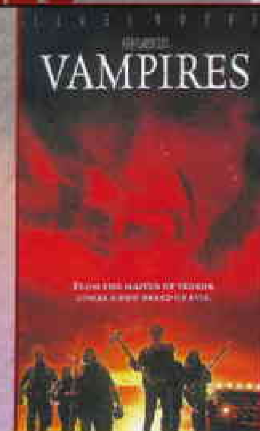
Sigara alma fikrini unuttu. Lobiye dönerken bir dizi telefon kulübesinin önünden geçmesi gerekti. Her biri çaldı, sırayla. Ama sadece birer kere; o geçtikçe ona eşlik ediyorlardı.



John Carpenter's VAMPIRES

İşte yeni bir rezalet ile, pardon, yeni bir film ile karşınızdayız. Aslında berbat Hollywood filmlerini alıp yerden yere vurmamıza alıştınız artık. Ama bu ay inceleyeceğimiz Vampires adlı bu film (demeye dilim varmıyor ya, neyse) tam anlamı ile saçmalığın doruklarına çıkılmış.

Aslında John Carpenter'ı çok severim, özellikle de TV'de seyredip de hakikaten korktuğum tek film olan Çılgınlığın Ötesinde'yi yazdığı için. Ama yönetmenliği bırakıp senaryo ve hikaye yazmaya devam etsin derim. Neden? Çünkü Vampires'ı yazdıktan sonra bir de yönetmeye kalkmış ama eline yüzüne bulaştırmış. İsminde vampir kelimesi geçen bir filme girdiğinizde, beklentiniz nedir? Bol gerilim, rahatsız edici mekanlar. Var mı bu filmde? Yok. Sonra, nefesinizin kesilmesini sağlayan stresli sahneler. E hani bu filmde? Yok. Hadi onları geçtik, vampir dediğin şey boru değil ki kardeşim, kan içer bu mahluk. Peki bari o var mı bu filmde? Valla, bir Double Mac'te bile bu filmdekinden fazla kan efekti görebilirsiniz. O yüzden benim dedeim o ki, bu film ülkemize geldiğinde bütün arkadaşlarınızı çevrenize toplayıp en yakın yamaçtan hep birlikte atlayın. Daha çok heyecan duyarsınız, ama kısa sürer o başka.



Ayın Albümleri

Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.
Burada Türk/Yabancı ayrımı yok, sadece güzel olana yer var.

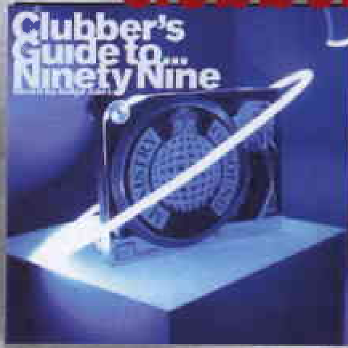
Mançoloji

Eve geldiğim zaman onun sesi karşılardı beni, ders çalışırken o yine benim yanımdaydı. Belki o zamanlar anlamazdım onun anlatmak istediklerini, belki de müziği benim için anlamsız gelirdi. Ama ablam herşeyin farkındaydı, onu seviyor ve düşüncelerini paylaşıyordu. Tamam kabul ediyorum, son zamanlarda onu hiç dinlemedim. Ama hiçbir zaman esen pop rüzgarına da kapılmadım. Her zaman olduğu gibi sabaha karşı yazı yazmaya çalışırken ICQ'dan bir mesaj geldi "Barış Abi Öldü! Başımız Sağolsun". İnanmak istemedim ama doğruydu. Kendime hakim olamadım, iki damla göz yaşı süzüldü yanaklarımdan. Ben onun şarkılarıyla büyüyen son nesildenim. Ama O'nu, özellikle de eski parçalarını çok geç keşfettim. Şu ana kadar dinlediğim en bunalım, en gizemli ve hatta en sevgi dolu şarkıların yaratıcısı o. O her zaman insanlara iyiyi, güzeli, doğruyu gösteren bir insan. O tam anlamıyla bizden biri, şimdiki gibi bir şakıyla kendini sanatçı (!?) olarak adlandıranlarla aynı rafa dahi konulmamalı albümleri. 40. sanat yılını kutlayacağı Mançoloji albümünü tamamlayamadan bir anda gitti o aramızdan. Ama arkasından gelişen olaylar, aslında insanların ne kadar açgözlü olduğunu gösterdi bana. Ve işte o zaman onun ne kadar yüce bir kişilik olduğunu anladım.



Şu karşı yaylada göç katar katar
Bir yiğidin derdi serinde tüter
Bu ayrılık bana ölümden beter
Geçti Dost Kervanı Eyleme Beni

Clubber's Guide To Ninety Nine



Aslında güneşli olması gereken bir Cumartesi günü yağmur yağarsa, soğukta yürürken düşüncelerinizi sorunlarınızdan uzaklaştıramazsanız, CD standında iki kişi sizi iki yönden sıkıştırırlarsa ne mi yapardım? Hemen bir tane Clubber's Guide To Ninety Nine alır ve oradan hemen uzaklaşırdım. Ministry Of Sound kalitesi ile sunulan bu yılın en taze dans albümü Judge Jules tarafından mixlenmiş. Bu durumda bize geçişlere hayran kalmak düşüyor. İki CD ve 37 parçadan oluşan bu albüm ile tüm sorunlarınızı geçici de olsa kafanızdan uzak tutabilir ve gözlerinizi kapadığınızda boşlukta uçtuğunuzu düşleyebilirsiniz. Eğer siz de benim gibi "Yağmur yağıyor, dışarı çıkamayacağım, zaten bu tarzda bir Club da bulamadım" diyorsanız, hemen http://www.ministryofsound.co.uk adresine bir göz atın. Cuma ve Cumartesi geceleri Ministry Of Sound Club'larında yaşanan eğlenceyi Real Player kullanarak izleyebilir ve bir yandan da saçınızı başınızı yolabilirsiniz. Bu site gerçekten çok güzel ve sürekli Update ediliyor. Arka planda çalan müzik için dahi devamlı ziyaret edilebilir.

Overkill Necroshine



Uzay yılı 1981'de basçı DD Verri, baterist Rat Stakes ve vokalist Bobby "Blitz" Ellsworth üçlüsü tarafından kurulmuş Overkill. 1985 yılında ilk albümleri ile piyasaya çıktıklarında belki de bu zamana kadar gelecekleri tahmin edilemezdi. 1997 yılında çıkardıkları 10. albümleri From The Undergound And Below'un ardından bir süreliğine sessizliğe gömülmüş olsalar da, tekrar eski, gürültülü hallerine dönmeleri fazla zaman almadı. Sonuç olarak Şubat ayında Nechrosine isimli 11. albümleri piyasaya çıktı. Toplam 10 parçadan oluşan albümde Overkill sağlam bir Sound yakalamış. Özellikle agresif, güç ve adrenalin dolu bu parçaları dinlerken saçlarımı kestirdiğim güne her zamankinden daha fazla lanet ettim. Bu konuda Blitz şöyle diyor "Bunu dinleyin - Bu agresiflik ile yoğrulmuş bir albüm. Agresif olduğumuz sürece motive oluruz. Agresiflik gerçek bir Heavy Metal parçasının temelidir". Eh artık bu şekilde düşünen insanların herhalde 15 yıl sonunda 11. albümlerini çıkartırken ne kadar agresif olduğunu ve ortaya nasıl bir albüm çıkardıklarını siz tahmin edin. Küçük bir tüyo; bu albüm gerçek anlamda metal ve bir o kadar da Overkill kokuyor... L



Online Gaming

Anketlerde Online Gaming ve Internet konulu bir köşe açılması için yatığınız baskılar sonunda. Bu köşede sizlere hem Internet üzerinden nasıl oyun oynayabileceğinizi, hangi oyunları ne hızda oynayabileceğinizi anlatacak ve Online Gaming Server'larını sırasıyla tanıtacağım. Hem de Internet hakkındaki yeniliklerden, en çok tutulan sitelerden ve korunmanız gereken bazı programlardan bahsedeceğim. Ve umuyorum ki hepinizi Internet ve Online Gaming hakkında bilgilendirebileceğim. Hayırlı olsun diyerek yazı dizime başlıyorum.

İlk yazımda sizlere Internet üzerinden nasıl oyun oynayabileceğinizi ve bunun için nelerin gerekli olduğunu açıklayacağım. Temel ve basit konularla başlayıp zaman geçtikçe derin olaylara gireceğim, onun için yazılarımı kaçırmamanızı tavsiye ederim.

En sonunda Online Gaming ve Internet köşesi açıldığı için ne kadar mutlu olduğumu bilemezsiniz. Bu köşede sizlere hem Internet üzerinden nasıl oyun oynayabileceğinizi, hangi oyunları ne hızda oynayabileceğinizi anlatacak ve Online Gaming Server'larını sırasıyla tanıtacağım. Hem de Internet hakkındaki yeniliklerden, en çok tutulan sitelerden ve korunmanız gereken bazı programlardan bahsedeceğim. Ve umuyorum ki hepinizi Internet ve Online Gaming hakkında bilgilendirebileceğim. Online Gaming ile yazı dizime başlıyorum.

1- Online Gaming dünyasına girebilmek için doğal olarak ilk başta Internet bağlantınız olmalı (Eğer bağlantınız yoksa, Online Gaming köşesini takip ettikçe olmasını isteyeceksiniz). Internet paketi alırken hızlı servis sağlayıcılarını tercih etmeniz sizin için çok faydalı olacaktır. Çünkü Internet üzerinden oyun oynayan insanların çoğunun şikayet ettiği konu hızdır. Hızınız ne kadar fazla olursa, alacağınız zevk de o kadar fazla olacaktır. Eğer Türkiye'de Gaming Server'ı olan bir Internet sağlayıcısı bulunuyorsa (Turnet), ona üye olmanız gerekmektedir. Aksi halde o Server'dan oynayamazsınız veya oynanamayacak kadar yavaş kalır oyununuz.

2- Tabii ki Internet üzerinden oyun oynama sadece Server'lara mahsus bir maharet değildir. Siz de kendi kendinize bir Server yaratıp arkadaşlarınızı o Server'a davet ederek, o oyunu hep beraber oynamanızı sağlayabilirsiniz. Mesela bu ay incelenen MYTH 2'yi ele alalım. Multiplayer'dan Other'ı seçerek bir oyun yaratın ve IP numaranızı oyuna gelmek için sabırsızlanan arkadaşlarınıza verin. Onlar da Join'den IP numaranızı yazarak oyuna rahatça gelebilirler. Yarattığınız bu oyuna 16 kişi bile katılabilir. Ama oyuncu sayısı arttıkça, oyunun hızı da azalacaktır. Onun için oyuncu sayısını mümkün olduğu kadar düşük tutmaya çalışın. Hız herşeydir.

3- Internet üzerinden oyun oynayan insanlar tarafından bolca kullanılan bazı kelimeleri sizlere açıklama gereği duyuyorum.

Online ortamlarda önemli terimler

a- IP: IP, bir makine Internet'e bağlandığı zaman, ona Server tarafından verilen numaradır. Internet'e bağlı her bilgisayarın bir IP numarası vardır. Server'lara da bu IP numaralarından bağlanırsınız zaten. Ama genelde bu IP numaralarını görmezsiniz. Bu otomatik olarak bilgisayarınız tarafından yapılır. IP numaramı nasıl öğrenebilirim diye bir soru soracak olursanız, bunun çok basit 3 yolu mevcuttur. Birincisi Mirc'te kendinize whois çekince karşınızda gördüğünüz numaralardır. İkincisi Icq'da kendi detaylarınıza bakınca sağ üst köşede gördüğünüz numaralardır. Üçüncüsü ise, en kolay olanı bence, = Dial up ekranı ile Internet'e bağlanıyorsanız, bağlantınız olduktan sonra çıkan paragrafta yazan numara sizin IP numaranızdır. Bu numara 195.33.23.45 gibi bir şeye benzer. Mirc'de kendinize whois çektiğinizde, rakam yerine değişik harfler çıkarsa (a5-kadro.net, gibi mesela), /dns Nick'inizi oraya yazın. Mesela /dns WANTED yazıp Enter'a basın. Belirli bir süre sonra size bir mesaj gelecektir. Bu mesaj ya 'resolved to 194.242.53.65' gibi bir şey olacaktır ya da 'could not resolve IP' diyecektir. Bu Mirc olaylarına fazla girmek istemiyorum. Çünkü eğer girersem çıkmam cidden çok zor olacak.

b- LAG: Lag, sizin bilgisayarınızla bağlı olduğunuz server arasındaki gecikmelerdir. Yani birkaç insanı Server'da Lagggggg diye bağırırken görmeniz çok normaldir. Kısaca Lag yavaşlık demektir diyebiliriz.

c- PING: Valla her ne kadar sayıları 30 ile bin arasında değişiyor diye söylense de, ben 8 ile 2 bin 635 Ping gördüğümü rahatça söyleyebilirim. Bu rakam ne kadar küçük olursa, sizin için o kadar fazla zevk ve hız anlamına gelir bu. Mesela Rax'ın Quake2 Server'ında genelde Pingler 150 civarında olur. Server'a geldiğinizde 'Bu ne böyle ya?' demeniz işten bile değildir. Ama merak etmeyin, zamanla alışırsınız. Ping'i daha düşük olan oyuncunun kazanma şansı da o kadar artıyor, mesela şu an 70 Ping'li 2 kişi mevcut Rax'da ve bu insanları yenmek hiç de kolay olmuyor

tabii (Ping'i şöyle bir örnekle tanımlarsak: Ateş etme tuşuna basın, Ping'iniz ne kadar yüksekse adam o kadar geç ateş eder). Bu arkadaşların Ping'inin düşük olma sebebi uydu bağlantılı Connection'ları olmasından kaynaklanıyor. Ping'in özellikle Quake gibi oyunlarda çok önemli olduğu göz önünde bulundurulursa, yetkililerin Online Gaming konusunda biraz daha duyarlı olmasını bekliyoruz.

d- PACKET LOSS: Valla bu da felaket demek. Server'la aranızdaki veri kaybı denebilir. Yani mesela, yolda gidiyorsunuz, aradan bir saniye geçiyor ve ölmüş olduğunuzu görüyorsunuz.:(

4- Bazı temel terimleri ve bilgileri verdikten sonra, şimdi de hangi oyunları Internet'ten oynayabileceğinizi açıklıyorum sizlere. Tabii ki de Internet üzerinden oynama desteği olan bütün oyunları oynayabilirsiniz. Bunun yanında FIFA'yı veya NBA'i de Internet üzerinden oynayabilirsiniz (Modemden oynayınca gelen telefon parası karşısında şok olmuştum). Bazı Server'ların kendi yazılımları ile sağlanan olanaklar sayesinde Internet desteği olmayan bazı oyunları da Internet üzerinden oynayabilirsiniz. Yani Avrupa ve Amerika'da oynanıyor, öyle söyleyeyim. Türkiye'de ise Trunet'in Kali Server'ı açmasıyla böyle bir olanağa kavuşmuş olduk. (Allah razı olsun)

Oyun Sunucuları

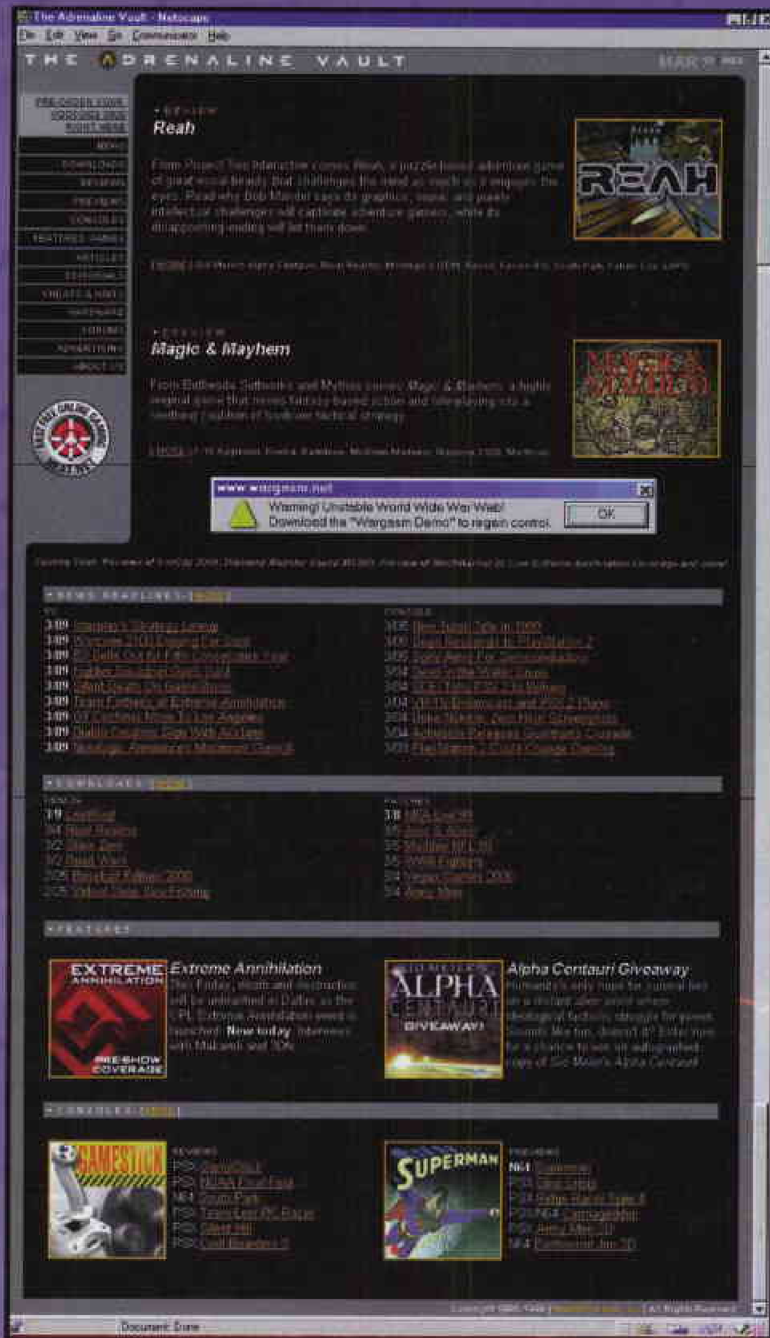
"Peki ama, dünyada kaç tane Online Gaming Server'ı var?? Hangi Server'lar daha iyi hizmet verir? Bu Server'lardan hangi oyunlar oynanır?" gibi sorularınıza cevap olabilecek en ünlü Server'ı kısaca tanıtıyorum sizlere:

Kali: Dünyanın en yaygın oyun Server'ı olan Kali, çoğu oyunu destekliyor. Kendi verdiği yazılım sayesinde sabitdiskinizde bulunan (desteklediği) oyunları tespit ediyor. Server'da Chat yapabilme imkanınız da mevcut, muhabbetiniz bitince de 'Launch' tuşuna basarak oyuna direkt giriş yapıyorsunuz. Kali'nin dünya çapındaki Server'larına üye olma ücreti 20$. Bir kere 20$'ı verince, bir daha hiç para vermek zorunda kalmıyorsunuz.

Ancak, Kali'nin Türk Server'ına bağlanabilmeniz için ilk önce Trunet'e abone olmanız gerekiyor (E, olacak artık o kadar). Kali'nin dünya çapında tutulmasının en büyük iki nedeni; oyun oynarken, 14400bps'lik modem ile 33600'lük bir modem arasında herhangi bir hız farkının olmayışı ve oyunların çok hızlı oynanması. Daha ayrıntılı bilgi için: www.kali.net ve http://game.tru.net.tr'ye gidebilirsiniz.

Trunet'in ülkemizde Kali Server'ı açması Online Gaming adına atılmış çok önemli bir adımdır. Bunun yanında, Raksnet'in Server'larının sürekli çökmesi ve kapanma aşamasına gelmesi bir o kadar da üzücüdür. Internet üzerinden oyun oynayan insanların ortak bazı düşüncelerine buradan belirtmek isterim:

Abi bizim suçumuz ne ya???? Şöyle ağız tadıyla Internet'ten oyun oynayamayacakmıyız ? İnsanlar yabancı ülkelerde o kadar az Ping'le, o kadar çok seçenekle bu piyasaya giriyorlar ki, resmen acınacak haldeyiz yani. Bizim neyimiz eksik anlayamadım. Para almaya gelince alıyorlar, bir tane oyun Server'ı açmayı düşünmüyorlar. Bütün Online Gaming camiası adına yetkilileri uyanmaya ve kalkıp birşeyler yapmaya davet ediyorum.



Battlenet'in bilinmeyen yüzünü, Türk Quake Clan'lerini ve daha birçok şeyi önümüzdeki ay bulabilirsiniz (CD-key'siz Internet'ten Starcraft oynamayı merak edenler Mayıs'ta burayı kaçırmasın).

Nuke'me beni, Nuke'erim seni

Şimdi de Nuke'dan ve Trojan'dan nasıl korunmanız gerektiğini açıklayayım.

Nuke: Size başka bir bilgisayar tarafından, program aracılığıyla yollanan hata paketlerinin Windows'un tanımlayamaması üzerine çökmesini sağlar. Bilgisayarınızı Restart ettiğinizde, herşey eskisi gibi olacaktır (Genellikle).

Valla Nuke'dan korunmak için aslında fazla birşeye gerek yok. Windows 98, ve Firewall denen program size büyük ölçüde çözüm getirecektir (Dikkat ederseniz büyük ölçüde dedim. Çünkü bazı programlar bu işi abartmış durumdalar. Ancak bu programlar Internet'te pek de yaygın olmadığı için endişelenmenize gerek yok. Valla övünülecek bir şey mi bilmem ama, Internet'te çok yaygın olan Aggressor adlı Nuke'un programcıları Türkler'den oluşmakta).

E tamam, Nuke'dan korunmayı şimdilik başarabildiniz. Ama asıl korunmanız gereken beladan, yani Trojan'dan nasıl korunmanız gerektiği-

ni açıklıyorum.

Trojan: Çok illet birşeydir bu Trojan, kendini Windows'unuza kurar ve milletin bilgisayarınızda gezinmesini, program çekmesini, istediği şeyleri silmesini, kısacası herşeyi yapmasını sağlayan lanet bir programdır. Bu program özgürlük anıtı gibi bir sembole sahiptir. Üzerine çift tıkladınız mı, otomatik olarak kendini Windows'a kurar. Çalışma gibi bir tepki göstermez.

Bu felaket programdan şu şekillerde korunabilirsiniz:

1- Hiç kimseden exe dosyası almayın.

2- Program alsanız bile, çalıştırmadığınız sürece hiçbir şey değişmez.

3- Trojan'ı ancak DOS'tan silebilirsiniz. Windows içinden silmeye çalışınca, 'Şu an program Windows tarafından kullanılıyor' gibi laflar edebilir.

Bilgisayarınız kendi kendine kapanıyorsa, Windows'ta ekrana abuk sabuk mesajlar geliyorsa, Mouse'unuz veya klavyeniz sapıtmışsa, sevinebilirsiniz, çünkü artık sizin de bir Trojan'ınız var demektir. Eehehheheh.

Oyun delileri, bu adrese dikkat!!

WWW.AVAULT.COM

Hmmzzz, Internet'ten oyun oynamayı başarabildiniz diyelim, stresten ve yavaşlıktan içinize bıkkınlık geldi. Ne yapacaksınız?? Tabii ki de, surf yapıp rahatlayacaksınız. Level yazarlarının en çok ziyaret ettiği ve en çok tutulan siteleri her ay sizlere tanıtmaya çalışacağım. Aynı zamanda Internet'ten oyun oynadığınızda, Chat veya surf yaptığınızda bilgisayarınız kitleniyorsa, artık bu gidişe bir son vermenizin zamanı gelmiş demektir.

E, doğal olarak da ilk ayki sitemiz www.avault.com. Bence dünyanın en iyisi olarak nitelendirilebilecek sitesi olan Adrenaline Vault, oyun dünyasından en iyi haberleri, incelemeleri, demoları kısacası PC ile ilgili oyunlarla ilgili herşeyi bulabileceğiniz bir yer. Ayrıca Avault Playstation sahiplerine de aynı değeri gösterip Playstation oyunlarına yer veriyorlar. Playstation haberleri, incelemeleri, kısacası Avault oyun dünyasıyla ilgili herşeyi bulabileceğiniz mükemmel bir site (Playstation dışındaki Consol oyunlarınada yer verilmiş). Benim size tavsiyem, oyunlara verilen yüksek yıldızlara kanmamanız, çünkü ne kadar iyi bir site olsa da, şirketlerin verdiği büyük miktarda paraların karşılığında, ellerinin kollarının bağlandığını söylemeliyim. Aynı şekilde para koklatmayan şirketlerin oyunlarına fazla ilgi göstermiyorlar (Turok2 için hiç iyi şeyler söylememişler, ama Turok2 2,5 yıldızdan daha fazlasını hak eden bir oyun).

1990'lı yılların başından beri oyun tutkunlarına hizmet veren Avault, kendi alanındaki rakiplerini yavaş yavaş eledi ve bir numaraya oturdu. Her gün Update olan sitede, büyük bir arşiv de bulunuyor. Oyun demolarından videolara, resimlerden Desktop Theme'lere kadar birçok şey bulunuyor.

Oyun dünyasındaki son haberleri önce bizden, sonra da Avault'tan alabilirsiniz.

Unilever'dan Gençliğe Site

WWW.UNILEVERTURKEY.COM

Unilever-Türkiye, Türkiye'deki üniversiteli gençlerin hizmetine sunduğu "Join the Champion Team" adlı siteyi "www.unileverturkey.com" adresinde devreye soktu.

Unilever'in dünya gençliğine kariyer seçimlerinde yardımcı olmak üzere 1997 yılında İngiltere'de açtığı "UNIQ-Universal Challenge" isimli site başarılı bir şekilde hizmet vermeye devam ederken, "Join the Champion Team" ise Unilever-Türkiye'de kariyer yapmak isteyen üniversite gençliğine Unilever'i her yönü ile tanıtmayı, gençlerimizle iletişim kurmayı, Unilever'deki iş olanaklarını duyurmayı amaçlıyor ve siteyi ziyaret eden gençlerimize, sitede verilen Başvuru Formunu doldurarak, doğrudan başvuru yapma olanağı sunuyor.

Sitenin hizmetleri bunlarla sınırlı değil: üniversiteli gençler, edinecekleri bilgileri kariyer seçimlerinde kıyaslama amacı ile kullanabilirler. Unilever'deki seçmelerde gençlerin sergilemeleri beklenen yetkinlikleri öğrenebilir, "UNIQ-Universal Challenge" isimli siteyi ziyaret ederek kendilerini CV yazma, kişisel yetkinliklerini analiz etme, yetkinlik temelli mülakatlarda karşılabilecekleri sorulara en uygun şekilde cevap verme konularında bilgi alabilirler.

Eh bu yazının da sonuna geldik. Sizleri Internet ve Online Gaming konusunda biraz bilgilendirebildiysem, ne mutlu bana. Gelecek ay görüşmek dileğiyle, hoşçakalın.

Not: Hepinizi Superonline IRC Server'ında, Level-Chip kanalına bekliyorum.

Burak Hun a.k.a WANTED
icq: 16898866
e-mail: wanted4@hotmail.com



Posta Kutusu

Derginizin en sevilen köşesi olan Posta Kutusu bu ay da sizden gelen mektuplarla dolu. Eğer sizin de söylemek istediğiniz bir şey varsa, bize yazın.

En sonunda isteğiniz gerçekleşti. Level artık 100 sayfa. Daha zengin içeriğiyle, yenilenmiş köşeleriyle her yaştan oyunseverlerin bilgisayarla ilgili ihtiyaçlarını daha iyi bir şekilde karşılamayı hedefledik. Ve sanıyorum, büyük ölçüde başardık da. Bunun en büyük kanıtı, Level Şubat 1999 sayısının bayi satışının 18200 satarak kendine ait olan satış rekorunu kırmış olması. Tabii bu sayıya abonelerimiz dahil değil.

Mektuplara geçmeden önce biraz sohbet edelim isterseniz. Öncelikle, iki sayı önce "neden mektuplarınızda biraz olsun muhabbet etmiyorsunuz" diyerek sitem etmiştim sizlere. Bunun üzerine "al sana muhabbet" diye başlayan birçok mektup geldi, sağolun varolun. Ama benim istediğim zorlama bir muhabbet ortamı kurmak değil, hem sizleri daha yakından tanımak hem de Level'dan neler istediğinizi biraz şaka yollu da olsa öğrenmek. Yani mektuplarınıza illaki zorlama bir muhabbet düzmek zorunda değilsiniz.

İkincisi, PC ve PS TopTen listelerini sizlerden gelen oylarla belirleniyor. Ama bu ay gelen mektupların yarısından çoğunda oyunlara puan verilmemişti. Nasıl puan vereceksiniz? İstediğiniz üç oyuna dağıtmak üzere 10 puanınız var elinizde. Bu puanları en sevdiğiniz üç oyuna istediğiniz şekilde dağıtabilirsiniz. Ve hangi oyuna puan verdiğinizi mektubunuzun bir köşesine kutu içinde TOP TEN adı altında yazın.

Neyse, gelelim bu ayki mektuplarınıza

AYIN MEKTUBU :

Çaylak -ve hatta çiğ- bir Internet kullanıcısı olarak hitap kullanmamakta hiç bir beis görmedim.

-HİTAPSIZ-

Zaten böyle dilekçe misali iğrenç başlayan bir mektubun değil yayınlanması, kaale (yanlış yazdığıma iddiaya girerim, doğrusunu bilip düzeltmeyi bir borç bilen sivri zekalı bir okuyucu çıkar nasıl olsa, bu arada uzun ve manasız parantezlerden sonra devam etmek de ayrı bir azap, ve bunu bile bile hala devam etmek ne menem bir aptallıktır. Bi zahmet başa dönersin artık. Hala devam ediyorum. Salaklığıma doymayayım e mi?) alınması ihtimalinin eksilerde seyrettiğini bilmeme rağmen (sömürmek?) yine de belirtmek isterim: Bu e-mail yayınlanmak, diyalektik ve didaktik uzmanlarına yakalanıp rezil-i rüsvan olmak, ya da A takimi misali mahalle kavgalarında 'sen Allah bilir sinemaya da gitmiyorsundur' gibi yırtınmalarla çirkeflik yapmak icin yazılmamıştır. Tek isteğim şu an icinde bulunduğum kararsız ruh halinden bir an once sıyrılmaktır.

DEMEM O Kİ; bu e-mail'e ola ki cevap vermek isterseniz lütfen üst kısımda gördüğünüz adrese postalayınız (yanlış fiil, biliyorum). Hitap kullanmıyorum ama siz bizli ifadeler iyice kanser etti e-maili. Ha öyle kötü yazmışım ha böyle.

Hiç muhabbet etmiyorsunuz hep soru yazıyorsunuz demişsin.Yukarıdaki kıvranmalar ne kadar bir şey ifade etmese de (kötü e-maillerde anlatım bozukluğu), bu kadar uğursuz karnaval kalabalığı yeter sanırım.

1-) Şu anda klavyesini iki parmakla idare ettiğim (İşte ayın okuyucu incisi: Ben dergiye abone olayım, siz bana Byzantine yerine Logo10 gönderin. Ama Blade Runner istemem.) caanım pazen bilgisayarımı emekli etmek üzereyim inşallah. Beni hayaaaa idare edebilecek bir konfigürasyon? (kötü mektuplarda soru kelimesi eksikliği) Fakat biraz sonra huzurlarınızda olacak bazı takıntılı oyunları hakkını vererek oynayabileyim : Half-Life, Thief, Max Payne, The Longest Journey'e yetsin artık.

2-)Creative Riva TNT mi yoksa bir ekran kartı bir Voodoo 2 mi? (Ayın okuyucusu kuyruk sokumu: Tam sürüm oyun yerine CPU dağıtın [salak okuyucunun emir cümleleri]). E bu kadar kafi sanırım. Teşekkür takdir kısmı yoktu farkındayım. Zaten iyi bulmadığım bir dergiye e-mail atacak (yanlış fiillere devam) kadar kendimden geçmemiş olmam lazım. Veda cümlelerinden nefret edecek kadar da (Huysuz Virjin gibi açık açık bitir-eme-dim ya neyse.)

Görüşmek üzere.

LEVEL

Emre 'salya sümük' Ülgen

Haha, hakikaten eğlendim mailini okurken. Hem kendi hem de bizi hicvederek yazılmış ilk mektup olma şerefine ulaştın. Al benden sana bir box oyun geliyor, tabii bir sonraki mailinde adresini bildirirsen. Sorularına geçelim istersen, zaten cevaplamak için yeterince geç kaldık.

1) Sen ve seninle birlikte en az bin okuyucumuz daha mektuplarında "onları en uzun süre idare edebilecek" bilgisayarı soruyor. Herkese tek tek posta kutusunda aynı cevabı vermektense, bundan sonra Donanım koşesindeki "Bu Ay Ne Alalım?" başlıklı köşeye o ay için alınmasını tavsiye ettiğimiz bilgisayar sistemini ve parçalarını bulabileceksiniz. Hepinizin işine yarayacağına inanıyorum.

2) Sana şöyle söyleyeyim : Eğer sırf oyun oynayan bir zombiysen, iyi bir ekran kartı ve Voodoo 2'yi tercih etmelisin. Ama hayatının sadece yarısını bilgisayara adamış kısmi (ve de çulsuz) bir zombiysen, o zaman ya Riva TNT ya da Banshee chipsetli ekran kartlarından birisini tercih etmelisin. Veya daha iyisi Mayıs sayısında başlayacağımız "3D Hakkında Herşey" isimli detaylı makalemizi bekler ve ne alacağına ondan sonra karar verirsin.

Sevgili Level Çalışanları,

Bu dergide emeği olan herkese te-

şekkür ediyorum. Çünkü derginiz her şeyiyle mükemmel. O yüzden derginizi eleştirmiyeceğim. Okurları eleştireceğim. Çünkü okurlarınızdan bazıları çok sabırsız. Neymiş Level geç çıkıyormuş. Bi kere siz Level'ın ne kadar zorluklarla karşılaştığını bilmiyorsunuz? Bu nedenle çok konuşmayın.

Ayrıca okuyucular birbirlerine karşı çok saygısız davranıyorlar. Örneğin Pınar Alsaç. O kıza çok saygısızca davranıldı. O öyle düşünebilir ve düşünceleri doğru. Oyunlar gerçekten fazlasıyla vahşet ve şiddet içeriyor. Tamam bende şiddeti ve vahşeti bol oyunları çok seviyorum ama hoşlanmayanlar olabilir ve onlara saygılı davranmak zorundayız.

Bence Level'daki samimi havayı bayağı güçlendiren samimi ve sohbetli yazılmış oyun yazıları, gerçekten bu yazılar sizi diğer dergilerin buz ve sanki Amerikan lehçesiyle yazılmış gibi görünen havasından ayırıyor.

Çok uzattım sorulara geçiyorum.

1- Piyasadaki en iyi Rally ve yarış oyunlarını söyler misin (NFS III, Test Drive 5, Carmageddon 2 hariç)? Ayrıca Nascar Revolution hakkında neler söyleyebilirsin? Bu oyunu nerede bulabilirim? Grand Theft Auto'nun ikincisi çıkacak mı?

2- Titreşimli Joystick ve Game Pad fiyatlarını söyler misin? Sence direksiyon almak iyi mi, fiyatlarını alayım?

3- PSX'daki hit oyun Gran Tourismo'da ehliyet sınavı nasıl geçiliyor? Ehliyet B'nin 1. ve 2. sınavları nasıl geçiliyor? Bu oyun PC'de de var mı (varsa nerde)? İkincisi çıkacak mı?

4- Yazarların hepsine ulaşabileceğim bir telefon numarası söyler misin?

5- Modem'den oyun oynamak zor mu? Oynamak için neler yapmak gerekir?

Buradan en iyi arkadaşım Emrah Subaşı'ya selamlarımı yolluyorum ve hepinize iyi günler diliyorum.

Orkun "ZAGA" Yuna

LEVEL

Aslında geç kalmamız tamamen bizden kaynaklanmıyor. Bir dergi hazırlanırken okuyuculara yansıtmayan birçok sorun yaşanır. Haklı olarak okuyucu sevdiği bir dergiyi ayın birinde gazete bayisinde görmek ister ama hesapta olmayan ve sizin bilmediğiniz birçok sorun çıkabiliyor. Biz elimizden geldiği kadar bu engelleri aşmaya çalışıyoruz ama bir şey yapamadığımız durumlarla da karşılaşıyoruz. O yüzden sizden isteğimiz biraz daha hoşgörü.

Pınar Alsaç arkadaşımızın mektubuyla ilgili tartışmanın fazlasıyla uzadığını düşünüyorum. İnsanlar tek bir kalıptan üretilen biblolar değildir, farklı düşünce ve zevklere sahip milyarlarca farklı insanın bulunduğu bu dünyada tek ihtiyacımız biraz daha hoşgörü ve başkalarının düşüncelerine saygı.

1- Rally oyunlarında hoşlanıyorsanız, bu ay incelediğimiz Colin McRae Rally'ye bir göz atın. Oldukça güzel bir oyun. Yarış oyunu bakımından şanslı değilsin, son zamanlarda gelen çok az iyi yarış oyunu var. Yine de Powerslide ve Grand Touring'e bakmaya değer.

2- Piyasada birbirinden farklı birçok titreşimli joystick ve direksiyon bulunuyor. Hepsinin birden fiyatını vermem imkansız, hatta burada fiyat vermem bile yanlış olur çünkü benim bu yazıyı yazmam ile sizin okumanız arasında zaman arasında en azından bir aylık bir süre geçiyor. O yüzden sana tavsiyem, Donanım sayfalarımızı ve firmaların verdikleri reklamları takip etmen.

Direksiyon alıp almamak ne tür oyunlardan hoşlandığına bağlı olarak değişir. Eğer yarış oyunlarına meraklı isen (ki öyle gözüküyor) bir direksiyon alman farz. Fiyatları ise 30 milyon ile 80 milyon arasında değişiyor.

3 - Grand Tourismo'yu inceleyen arkadaş aramızdan ayrıldığı için ehliyet sınavının nasıl geçileceğini kendisine soramadım. Ayrıca Grand Tourismo hakkında bir iyi bir kötü haberim var. Kötü haber: PC'de Grand Tourismo çıkmayacak. İyi haber: Playstation için Grand Tourismo 2 yolda.

4 - Yazarlarımızın hemen hepsi yazılarını dışarıdan yazıp gönderdikleri için, onları dergide bulman imkansız gibi bir şey. Eğer yazarlara ulaşmak istiyorsan, Level Karnesinde oyunu inceleyen sorunuzu yazarın E-Mail adresine iletin.

5 - Çok şanslı olduğun ortada. Bu aydan itibaren başlayan On-Line köşesinde oyunları Multiplayer oynayabilmeniz için gerekenleri detaylı olarak yazacağız. 88. Sayfaya bir göz at istersen.

Sevgili Level,

Benim adım Arda. 12 yaşındayım. Derginizi ilk defa aldım, çünkü buralarda çok zor bulunuyor. Benim bir bilgisayarım vardı, ama babam götürdü ve ondan kalan 10 tane oyunum var. Quake 2, Carmageddon II (virüslü), Flight Simulator 98, Asteriks, Italy 98, Godzilla, Tomb Raider 3, Heretic II, Fifa 98 ve Gerçeğin Ötesinde (bu sizin oyununuz). Bu oyunların çoğunu bitirdim. Şubat ayında verdiğiniz CD'deki şifreler çok işe yaradı. Bilgisayardan iyi anladığımı sanıyorum. Babam kesinlikle oyunlara karşı, onu bir türlü ikna edemiyorum. Verdiğiniz Gerçeğin Ötesinde adlı oyunu açamıyorum diye şöyle dedi: Bu dergilerin hepsi palavra, çocukları kandırıp CD'lere virüs koyup hem bilgisayarı bozuyorlar hem de para kazanıyorlar. Ama bu sözler kimin umrunda? Tabii ki kimsenin.

Internet'te size iki kere e-mail attım ya, o yüzden onun önemli mektupları silindi sanıyor, ama ilgisi bile yok. Bu mektubumda size fazla şey sormayacağım ve istemeyeceğim. Gerçeğin Ötesinde'yi açamıyordum. Tabii açmak önemli değil, bilgisayarım gelince açarım, yalnız bir sorun var. Bilgisayarım Pentium 75, 49.5 MB RAM, 16 Bit ses kartı ve 2 MB ekran kartı, bu işlemciyle bu oyun açılır mı? Hiç sanmıyorum. Açılsa bile çok yavaş olur herhalde.

Simcity 3000'i almak istiyorum ama bu işlemcide çalışmaz, ne yapayım bilgisayarımı da yenileyemem. Babama hiç olmazsa 200 MMX yap dedim o gitmiş 16 RAM'i 49.5 yaptım diyor ama yine de bu bana yetmiyor.

Geçelim asıl konuya, aslında ben Playstation almak istiyorum, ama yeterli param yok ama ne olursa olsun alacağım. Hiçbir şey beni Playstation almaktan alıkoyamaz.

Daha önceki sayılarınızı oraya gelmeden alacağım başka bir yer var mı? Çünkü orası Bakırköy'e birazcık uzak kalıyor.

Bana Gerçeğin Ötesinde'yi nasıl açacağımı söyler misiniz? 640x480x256 moduna getirdim çalıştırdım ama Occ25.dll dosyasını istedi. Onarma ve onarma 2'ye çift tıkladım ama yine Occ25.dll dosyasını istedi. Arkadaşımın bilgisayarı 200 MMX, 2 MB ekran kartı, 16 MB RAM. O da aynı şeyleri yaptı ama onda da çalışmadı. Başka bir arkadaşım açmış. Ben ve arkadaşım onun yaptığı her şeyi denedik ama olmadı. Ne yapabilirim açıklar mısınız?

Dedetif Fırtınayı ve Never Hood'u 1.5 yıldan beri deli gibi arıyorum ama bulamadım. En az 50 tane bilgisayarcıya sordum ama yok. Bakırköy'de artık bu CD'leri soracak bilgisayarcı kalmadı. Bildiğiniz iyi bir bilgisayarcı önerebilir misiniz? Biliyorum bu oyunlar bayağı eski ama ben o oyunları seviyorum. Aslında 1.5 yıl önce eski değildi, yine de bu iki oyunu bulamadım. Ne yapayım derginizi bulamadığım için oyunları yakından takip edemedim.

Bu arada Resident Evil 2 ne zaman çıkacak? Beklemekten bıktım. Playstation'da oyun bitirdim, zor bir oyun ama yinede güzel. Residen Evil gibi Türkçe bir oyun olmasını isterdim ama daha çıkmadı. Dedektif Fırtına ve Gerçeğin Ötesinde biraz olsun benziyor. Tabi bunlar istediğim oyun değil ama ikiside çok çok güzel. İkisini de arkadaşımda oynadım.

Derginize abone olmaya çalışacağım, tabi yeterli param yok, boş ver ben parayı bulurum. Ve de kesin 1 yıllık abone olucam ama nasıl? Verdiğiniz form yırtıldı. Bana sorularımın cevaplarını yazarsanız, form verir misiniz? Verirseniz kesin abone olurum. Derginizin diğerlerinden kat kat iyi olduğunu kanıtlayan çok şey var. Örneğin derginize abone olmak için 15 milyon lazım ama abone olunca verdiğiniz Byzantine 6 CD'li orijinal bir oyun ve daha pahalı, yani abonelik ya bedavaya yada 3-4 milyona geliyor. Abone olacağım kesin. Bunun için manyak gibi para biriktiriyorum.

İşte bir soru daha. Abone formunu doldurduktan sonra hangi adrese göndereceğimi bilmiyorum. Bunu yazar mısınız?

Not: Derginize abone olamazsam bulabildiğim sayıları alacağım, ama bana mektupta size ulaşabileceğim telefonu ve adınızı, soyadınızı yazar mısınız?

Simcity 3000 çıksın diye o kadar bekledik çıktı ama bak sen şu işe benim bilgisayarımda çalışmıyor. Boşuna o kadar beklemişim. Dedektif Fırtına ve Gerçeğin Ötesinde Playstation'da var mı?

Mektubumu artık bitiriyorum, yazacak bir şey kalmadı, kafanızı şişirdim, her şey için size teşekkür ederim.

Arda Özüpek

LEVEL

Bayağı dertliymişsin sen be Arda, özellikle babandan dolayı bilgisayarını doya doya kullanamadığın ortada. Babanın "Bilgisayar dergileri virüs veriyor, çocukları kandırıp paralarını alıyor" demesini doğal karşılıyorum çünkü çoğu insan anlamadığı şeylerden hoşlanmaz ve biraz da korkar. Senin yapman gereken, babana bilgisayarın aslında yararlı olduğunu anlatmak. Bunun için bilgisayar oyunlarına ayırdığın zamanın beşte birini, bilgisayarında ders çalışmak veya resim, müzik gibi bir uğraşla değerlendir. Hatta arada sırada babanı da yanına çağır ve ne yaptığını ona da anlat. Bakarsın onun da hoşuna giden birşeyler bulursun (benimki bir kere Fifa'yı gördü, o zamandan beri kavga ediyoruz bilgisayarı paylaşmak için).

Gerçeğin Ötesinde değil senin bilgisayarında, Win 3.1 ile çalışan bir 486'da bile çalışır. Ama Sim City 3000'i senin bilgisayarın kaldırması mümkün değil. Bu arada, merak ettim de 49.5 MB RAM NASIL OLUYOR? İmkansız öyle bir şey, bilgisayarcı yalan kandırmış seni.

Gerçeğin Ötesinde'yi çalıştırmak için Şubat sayısında yazılı olan herşeyi yaptıysan, geriye bir tek Windows'u yeniden başlatmak kalıyor. Bunu yazıda belirtmemişiz, bu yüzden özür dileriz.

Dedektif Fırtına'yı almak için, bizi telefonla arayıp derginin abone bölümüyle konuşman gerekiyor. Aynı şekilde eski sayılarımızı da isteyebilirsin. Dedektif Fırtına'yı Kasım 1997'de vermiştik, aklında bulunsun. Neverhood'u bulmak için Kadıköy'deki Yazıcıoğlu işhanında kullanılmış oyun satan bilgisayarcıları biraz karıştırman gerekiyor.

Resident Evil 2 geldi de inceledik bile. Önümüzdeki ay tam çözümünü ve bütün gizli karakterleri de vereceğiz. Hazırlıklı olun.

Gerçeğin Ötesinde ve Dedektif Fırtına Playstation'da maalesef yok

Abone formunu doldurduktan sonra derginin künyesindeki adrese göndermen gerekiyor. Künye de neymiş dersen, Kumanda Odası sayfasında solda bulunan kutu künye oluyor.

► Sevgili Level ve Sinan Abi,

Öncelikle bu kadar başarılı bir dergi çıkarttığınız için sen ve tüm Level çalışanlarına teşekkür ederim. Adım Murat. Ben bir Playstation sahibiyim. Derginiz çok başarılı olduğundan 1998 yılının Şubat ayında gözüme çarptı (Hö..?) Aslında bu 3. mektubum ve yine şansımı deniyorum. İşte ahiret soruları;

1- PSX hilekar köşesini biraz uzatsanız! Hayır çok diil canım 2 sayfa falan olsun. Bi de daha yeni oyunların hilelerini veriniz...

2- Playstation'da en iyi menajerlik oyunu lütfen söyleyin (PM 98 hariç).

3- Sizden bir hile istemiyorum ve size bir hile veriyorum; Destruction Derby 2: Championship moduna girin isim olarak (aynen yazın) aşağıdakileri yazın

MACSr900: Tüm pistler

CREDITZ: Değişik bir credits şekli

Umarım işinize yarar (bu arada telefonlarınız cevap vermiyor)

4- Max Payne PSX'e çıkacak mı?

Evet bu seferlik bu kadar ama mektuplarım bitmeyecek. Artık benim esirimsiniz (Nihohohohaa!) Ayrıca buradan bizim okuldan arkadaşlarım Sefa ve Şenol'a selamlarımı yolluyorum.

Murat Sağlam (The Bomber)

LEVEL

1- Artık sayfa sayımız da arttığına göre, Playstation'a da daha fazla yer ayıracağımız kesin. Hilekar bölümlerini birleştirdik, bu yüzden daha fazla PS hilesi bulabileceksiniz.

2- Playstation'da Premier Manager 98 haricinde menejerlik oyunu olduğunu zannetmiyorum. Eğer varsa, lütfen bize bildirin.

3- Hile için çok sağol. Biraz eski ama olsun.

4- Max Payne'in PS için çıkması mümkün değil çünkü sadece güçlü bir PC'nin altından kalkabileceği düzeyde bir grafik motoruna sahip. Tabii çıkmamış candan umit kesilmez.

► Sayın Level Çalışanları,

Bu mektubu İzmir'den yazıyorum, adım Cem. Derginizi uzun süredir alıyorum. Derginizin gerek sayfa yapısı gerek verdiği CD-Rom'lar çok hoşuma gidiyor. Ben PC'nin strateji oyunları yanı sıra Playstation'daki dövüş oyunlarını çok seviyorum. Bu arada bilgisayarım P133 işlemci, 1.2 GB Harddisk, S3 Virge ekran kartı, 16 RAM gibi özelliklere sahip. Biliyorum düşük bir konfigürasyonum var ama Upgrade olayının yanından bile geçemiyorum. Bilgisayarımın sorunları var diyerek başını ağrıtmıyorum çünkü bilgisayarı boza yapa, boza yapa her şeyini öğrendim. Sorulara geçmeden önce bu mektubun çok özel bir yanını açıklayacağım: ilk soruma dikkat ediniz.

Sorular;

1- Duyduğum bir rivayete göre Playstation oyunlarını PC'de çalıştıran bir emulatör çıkmış bilmem haberiniz var mı? Varsa bilgi verir misiniz? (Bir bilgisayarcı bana 3.000.000 TL'ye satmaya çalıştı ama ben güvenemediğim için almadım)

2- Derginizin yanında daha poster verecek misiniz? Verecekseniz hangi oyunların posterleri. (Ocak 99'da poster çok hoşuma gitti de)

3- Settlers 3 oynarken insanlar bir süre sonra çalışmayı bırakıyorlar bunun nedeni nedir açıklar mısınız?

4- Yeni Red Alert Tiberian Sun ne zaman çıkıyor? (Ayrıca Diablo II) Beklemekten sıkıldım da.

5- Bana Internet'te kullandığın nick'ini söyler misin? (Sakın daha önce söyledim geyiği yapma gelir orayı başınıza yıkarım ona göre).

Sorularım bu kadar inşallah mektubumu yayınlarsın 5. soru için kızma sadece şakaydı.

İzmir'den sevgilerle
Cem

LEVEL

Her zaman söylerim, bilgisayarı bozduktan sonra parça arttırmadan toplayabiliyorsanız, birşeyler öğrenmişsinizdir.

1 - Playstation oyunlarını PC'de çalıştırdığını iddia eden emulatörler uzun zamandan beri piyasada zaten. Ama bunları bulmak ayrı, çalıştırmak apayrı bir dert. Zaten bu tür programlar sadece PS demo CD"erinin PC'de çalıştırılması için kullanılabilir, diğer oyunları çalıştırmak için kullanılması ise yasa dışıdır. Tabii bir de sistem sorunu var, eğer P2 türünden bir işlemcin yoksa, Playstation oyunu değil, Playstation oyunu resimleri görürsün. Ayrıca, PS emulatörleri çalışmamak için bahane ararlar. Bilgisayarındaki bütün parçalar mükemmel bir şekilde uyumlu değilse, en ufak bir sürücü sorunu dahi varsa kesinlikle kafanızı duvarlara vurmak istersiniz. Ve son olarak, kesinlikle gidip te bu tür emulatörlere para vermeyin çünkü Internet'te bedavaya bulabilirsiniz.

2 - Bundan böyle istisnai durumlar haricinde her ay poster vermeye devam ediyoruz. Haydi hayırlısı.

3 - İşçilerin üzerinde direkt olaran yönetim hakkın olmadığından onlara sadece ne yapmaları gerektiğini söylüyorsun. Eğer inşaat için gerekli taş ve kereste bulunmuyorsa (buraya gel, bizim burada bol bol var, hahaha) işçilerin de çalışmayı bırakıyorlar. Bence senin şehirde aksayan birşeyler var, ağaç kesicileri ve taş çıkarıcıları kontrol et istersen.

4 - Her ikisinin de kesin olmayan çıkış tarihleri Ekim 1999 başı olarak gözüküyor ama hiç güven olmaz o adamlara.

5 - Internet'teki nikim diyerek, chat'e girdiğimde kullandığım nikten bahsediyorsan, ben chat'e girmem.

Merhaba,

Derginizi çok beğenerek okuyoruz. Muhabbeti fazla uzatmadan sorulara ve eleştirelere geçiyoruz. Bir kere derginizin içeriği çok güzel fakat kültür sayfaları biraz bozuyor (ille de kaldırın demiyoruz). Ama sayfa sayısını çoğaltabilirseniz iyi olur. Ayrıca oyunlardaki yazılar ve puanlar birbirini tutmuyor (ör: "Trespasser"). Sorularıma gelince :

1 - Benim bilgisayarım, P 266 Celeron, 32 MB SD RAM; 2 MB ekran kartı (S3 Virge) ve 2,1 GB Hdd özelliklerine sahip. Oyunlarda "loading" geçtikten sonra (yüklendikten sonra) görüntü gelmiyor. Monitörü açıp kapatınca geri geliyor. Neden? (Ekran kartı? Monitör? Ben?)

2 - Master of Orion II diye bir oyun duydun mu? (Tavsiye ederim) Ayrıca Industry Giant'ı hileleriyle yayınlamanızı istiyoruz.

3 - Curse of Monkey Island 4, Larry 8 ve Age of Empires 2 ne zaman çıkacak (tahminen)?

Yer darlığı çektiğiniz için mektubu kısa kestik.

Sevgilerle
Blues Brothers-Mersin

LEVEL

Kültür sayfalarına laf etmezsiniz herhalde. Çünkü sayfa sayımız arttı. Eh, okuyucularımızın yarısı da kültür sayfalarından memnun olduğuna göre o iki sayfayı da çok görmeyiverin. Puanların bazen birbirini tutmadığı oluyor. Özellikle Trespasser tam bir facia idi, çünkü ben o oyuna 6 puan vermiştim ama yanlışlıkla 9 olarak basılmış.

1 - Monitörünü kapatıp açtıktan sonra görüntü gelmemesi monitör ile bilgisayar arasındaki kablodan kaynaklanan bir sorun gibi geliyor. Yeni bir kablo alıp dene, eğer aynı sorun devam ederse en iyi ihtimalle monitörün çıkışında bir sorun vardır, en kötü ihtimalle monitörünün emekliye ayrılma zamanı gelmiştir.

2 - Duymaz mıyım, Level'ın ilk sayısında açıklanan şanslı oyunlardan birisiydi. Industry Giant'ı Ağustos 1998 sayımızda incelemiştik.

3 - Monkey Island 4 ve Larry 8'den umut yok. Age of Empires 2 ise 1999 yaz başında çıkacak.

Sevgili Level Çalışanları,

Bu size ikinci mektubum. Derginizi severek okuyorum. Fakat Posta Kutusu bölümü ile ilgili bazı şikayetlerim var. Mesela bu bölümde genellikle aynı şeyler soruluyor; nasıl bir bilgisayar tavsiye edersiniz, hangi 3 Dfx kartını tavsiye edersiniz, en iyi yarış oyunu hangisi, şu bilgisayar beni ne kadar idare eder......... Bu soruları aylardır cevaplıyorsunuz ama herkes hala aynı soruları sormakta direniyor ve sizde tekrar tekrar cevaplıyorsunuz ve boşuna yer harcıyorsunuz. Sürekli tekrarlanan soruları cevaplamayın, artık öğrenmiş olmaları lazım. Eğer hala anlamadılarsa bu onların sorunu.

Ve benim sorularım;

1 - Bilgisayarımın açılışında "Sistem diskini takın ve bir düğmeye basın" yazıyordu ve bilgisayar açılmıyordu. Bu sorunu hallettim fakat şimdi de bilgisayar aşırı yavaş çalışıyor. Ne yapabilirim?

2 - Creative Banshee 3Dfx mi, normal ekran kartı mı?

3 - Duke Nukem Forever hakkında biraz bilgi verebilir misiniz? Yada CD'ye birkaç resim koyabilir misiniz?

Mektubumu okuduğunuz için teşekkürler.

İlker Akar

LEVEL

Haklısın, ama farklı okuyuculardan aynı soruları sorması çok normal. Bizim görevimiz sizleri bilgisayar konusunda bilinçlendirmek olduğuna göre, soruları cevaplamamak gibi bir alternatifimiz yok. Ama sıkça sorulan soruları belli konu başlıkları altında topladık. Uzun zamandan beri beklediğiniz oyunların çıkış tarihleri için Haberler bölümüne, sistem tavsiyemiz için ise Donanım bölümüne yeni bölümler ekledik.

1 - Harddiskinde büyük bir problem olduğu belli oluyor. HD'in yavaş çalışmasının birçok sebebi olabilir, ama büyük bir ihtimalle boot sector bozulmuş. Sorunun üstesinden gelmek için önce ScanDisk yap. Daha sonra BIOS'tan HD ile ilgili bölüme gir ve HD'inin doğru olarak tanınıp tanınmadığına bak. Hazır BIOS'a girmişken, HD erişim türünü HDD Block Mode'a çevir. Yine de herhangi bir hızlanma olmazsa, sana yeni Harddisk yolları gözüküyor.

2 - Normal ekran kartı derken, büyük ihtimalle eski S3 Virge modeli ekran kartlarından bahsediyorsun. Bu durumda tabii Creative Banshee'yi tercih etmelisin. Tabii bilgisayarını sadece muhasebe işlerinde kullanıyorsan o başka.

3 - Duke Nukem Forever hakkında basına pek fazla bilgi sızdırılmıyor. Şu anda bilinenler, Quake 2 motorundan Unreal'e geçildiği, en azından giriş müziğini Megadeth'in yapacak olduğu ve yeni bir Duke serisinin başlangıç oyunu olduğu.

Daha fazlası için bizi izlemeye devam edin.

Sevgili Level,

Ben , sevgili " Ayın okuyucu incisi", hangi ayın olduğunu söylemeyeceğim. Nasılsa siz çıkartırsınız. Bu yazdığım mektubu imla bakımından 3 defa kontrol ettim. (Bu arada, "3", sayıyla değil yazıyla yazılırmış. Bak, demiştim! Şimdi niye değiştirmedin deme!") Beni "Ayın Okuyucu İncisi" yapmışsınız, iyi, güzel, hoş da moralimi ve sinirimi bozdunuz. Ya bakın, şimdi siz onu, fikirin kötülüğünden ve gereksizliğinden ... vs mi öyle mi seçtiniz, yoksa Türkçe'yi yanlış kullanmamdan mı? Gerçekten anlayamadım. Ama eğer ikinci sebepten ise (bak düzeliyormuş di mi?) aynı cümleyi birde siz kullanın. Ayrıca, ben orada, "... siz bir topsunuz (yanlış anlamayın) etrafınızda ... " diye kurdum. Yani açıkcası kalbimi kırdınız. Ama öbür fikir güzeldi di mi? Ayrıca geçen ay yazdığınız "A.O.I"de, size resmen küfür ediyorlardı. Tamam, ayıp bir şey, ama ben böyle bir şey yapmadım ki! Ve yine ayrıca, bu ay ki mektup köşesinde de, bir arkadaş, size resmen sahtekar demiş! Yani hala bir anlam veremedim. Olsun yaptınız artık. Fakat, benim hala size bazı sorularım ve önerilerim var.

1 - Şimdi, bende Tridiefiks kartı var. Ama bunu destekleyen oyunlarda, oyun içinde veya demosunda "Print Screen" tuşuna basınca ve tekrar Paint'e girip, yapıştırınca, simsiyah bir görüntü elde ediyorum. Ben mantıkla şöyle düşündüm: Şimdi "Paint" 256 renk destekliyor, 3Dfx destekleyen oyunlar, 16 Bit falan destekliyor ya, o yüzden göstermiyor. Ama devamını getiremedim. Doğru mu?

2 - Siz önceki sayılarımızdan birinde, 1 MB'lık ekran kartlarında, Film CD'leri tam ekranda rahatça seyredilebiliyor demiştiniz. Bende 4 MB ekran tartı ve 4 MB 3 Dfx kartı var. Ama film izlerken, tam ekran yapınca görüntü kareden geçilmiyor. Ne yapmalıyım?

3 - Ben gittim kuzu kuzu 4 MB'lık Diamond Monster 3 Dfx aldım (fiyatı 90 dolarcık). Arkadaşım yine 4 MB'lık 3Dfx'i fakat markası farklı aldı ve taktı. Fakat fiyatı 30 $. Fifa 99 ve Need For Speed de grafikler bendekiyle aynı çıktı. Yani ben 60 $ fazla para verip, aynı özellikte bir 3Dfx mi aldım?

4 - Kültür sayfasını kaldırmadığınız için teşekkürler. (Heralde intihar edeceğimi ciddiye aldınız) .

5 - Bu arada, seksen sayfa oluşunuzun birinci yaşındasınız! Yenilenme gününüz kutlu olsun. (Başka bir kelime bulamadım! Ne yaparsanız yapın)

6. İyi çalışmalar

PS1: Adımı isterseniz yayınlamayın!

PS2:Sadece meraktan soruyorum Fifa 99'un hiç şifresi yok mu?

PS3: Geçen ay ki yazınızda "Hercai" lakaplı bir arkadaşımız yazdığı mektupta LBA 2'yi bitirdiğinden bahsetmişti. Bende o oyunda mağaralı olan yerde

kaldım yani isterseniz o bi şey yapsa! (Sakın ve lütfen AOI yapmayın beni!)

Şadan Akdemir-Adana

LEVEL

Ayın Okuyucu İncisini seçerken sizleri kırmayı değil, mektupları okurken tebessüm etmemizi sağlayan ufak nükteleri diğer okuyucularımızla da paylaşmak. Eğer kırıldıysan özür dileriz, ama A.O.İ'leri yazmaktan da vazgeçmeyiz. Okuyucu mektuplarından bazen öylesine fikirler çıkıyor ki, hangisini seçeceğimizi şaşırıyoruz. Küfür edenler mi istersin (hala bazı dergilerin kapanmasından bizi sorumlu tutanlar var), açık saçık konuşanlar mı ararsın, hepsi var. Yani açıkçası, durum pohtur.

1 - Çok doğru. Eğer D3D ve Glide kullanan oyunlardan resim almak istiyorsan, Hypersnap DX 3.00 Professional'ı tavsiye ederim sana. Ama programı satın almazsan, aldığın resimlerin sol üst köşesinde Hypersnap DX'in reklamı çıkıyor, bilesin.

2 - Ekran kartı var, EKRAN KARTI var. Eğer S3 Virge gibi bir karta sahipsen tabii ki seyredemezsin. Ama nispeten güçlü bir ekran kartıyla birleştiğinde Diamond'ın eski 1 MB'lık ekran kartları ortalama üstü bir performans yakalayabiliyor.

3 - Kesinlikle hayır. Bazı ekran kartlarının kendinden 3D hızlandırma özelliği vardır, ama Glide standardını kullanan oyunlar, 3Dfx olmadan hayatta çalışmaz. O yüzden için rahat olsun, sen doğru olanı yapmışsın. Ama, keşke Voodoo 2 alsaydın, gelecekte çıkacak oyunlarda sorun yaşamazdın.

4 - Kültür sayfası sapasağlam devam ediyor. Kimse de bir şey yapamaz.

5 - Sağol, gördüğün gibi 100 sayfa olduk. Bir sene sonra pastamızı senden isteriz.

6 - Sağol, sana da hayatında başarılar.



ANKET İNCİSİ

"Siz olsaydınız LEVEL'da neleri değiştirirdiniz ?"

- CD'ye dasikler diye bir şey koyardım.
- Her sayıda bir kupon verin, 3 kupon biriktirene 1 oyun verin. Bu oyunlar dergide tanıtılsın ve isteyen istediği oyunun kuponlarını verip sizin belirleyeceğiniz noktalardan alsın.
- M..... denilen yazarı dergiden atardım.
- Posta Kutusu köşesinin orta alanını değiştirirdim.
- Kültür sayfasını C4 ile patlatırdım. Nesiniz siz, kültür dergisi mi?

Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları • Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. • Ün İş merkezi • No:231/3•80380 • Kasımpaşa-İstanbul •
e-mail : sakkol@level.com.tr

Mektupları Elimize Ulaşanlar

Ahmet Bertiz • Ahmet Can Terdi • Ahmet Başkonaklıoğlu • Akın Şekar • Ali Şelen Güldemit • Ali Türkyılmaz • Anıl Demir • Aytaç&Sertaç Yaman • Aytek Saraç • Bilge Çallı • Caner Kurt • Cengiz Bahadır Özdemir • Cenk Çorbacı • Çağıl Bektaş • Çağrı Çetindağ • Çiğdem Eroğlu • Deniz Gül • Deniz Tatoğlu • Doğan Dönmez • Doğu Yürür • Doğukan Dedeoğlu • Doğuş Dedeoğlu • Doğuş Kürkan • Doruk Hoşver • Ebrar Yaman • Emre Doğan • Emre Ekserf • Emre Işıldağ • Emre Karaoğlu • Emre Öztürk • Erdem Levent • Erdem Çelik • Erman Kömürcü • Ergün Gülhan • F.Faruk "Captain Albert Wesker" Akıncı • Fatih Sultan Saruhan • Fırat Ağan • Gambit • Göktuğ Kasal • Görkem Kırgız • Güneş Sözüdoğru • Güney Mutlukoca • Hadi Küçükoğlu • Hakan Soyupak • Harun "GANDALF" Öz • Hilmi Perhiz • İlker Akar • İsmail Güler • Kemal Tarhan • Kerim Çürek • Kıvanç Sencer • Kıvanç Şimşek • Kudret Batur • M. Tolga Bilen • Mehmet Metan • Mehmet Şirin • Mete "NUWANDA" Çalpan • Mete Sarıgül • Minstrel •Muhammet Mustafa Murat • Mustafa Çakır • Oğuz Tekişalp • Okay Soylağ • Onur Güvenir • Onur Yabuz • Poison Project • Selçuk Kayabal • Selçuk Alpaslan • Semhan Aydın • Siablo • Skywalker • Tan Tüzüner • Tayfun Yeşilyurt • Timur Steinhauser • Tolga Teoman • Tuğcan Çalışkan.



ÖZEL OKUYUCU ÖDÜLÜ

(Mektubunun 7 sayfasını kırptım, çok üzgünüm. Yoksa Ak Gandalf özel sayısı çıkartacaktık - BLX)

Bu kadar zırvadan sonra sıra sorularda (adet yerini bulsun).

1 - "Bizler orijinal oyunları tercih etmedikten sonra, Türkiye'den bir SID MEIER çıkmaz, kimse birkaç bin satacak bir oyun için uğraşmaz" fikrine katılıyor musun? Türkiye'de oyun endüstrisinin gelişmesi için ne yapmak gerekli?

2 - Voodoo 3'ün fiyatları Türkiye'de ne olacak? Yani herkes TNT'den ucuza satılırsa (örnek: 179$) herkes Voodoo 3'ü tercih eder, haksız mıyım? Voodoo 3'ün yanına Voodoo 2 takılabilecek mi? Takılırsa performansı etkiler mi? Voodoo 2'nin fiyatı, Voodoo 3 çıkınca düşer mi? Ölümden sonra hayat var mı?

3 - Artık dünyaya açılmanın zamanı geliyor. Sizler Level olarak neden bir Amerika veya Almanya'da baskıya geçmiyorsunuz? Yoksa daha var mı?

Evet. Buraya kadar. Replikler bitti, sahne ışıkları kapandı, perdeler indirildi ama Level hiçbir zaman bitmiyecek. Aksine daha da güçlenecek ve gelişecek. Sahnede artık kimse kalmadığına göre, ben de huzurlarınızdan çekiliyorum.

Harun "Büyücü Gandalf" İçöz.

Sorularının cevaplarına geçmeden izin ver de gözümdeki bir damla yaşı sileyim. Süper bir mektuptu, daha fazla yerimizin olmamasına çok üzüldüğüm ikinci mektuptu çünkü hakikaten tamamını yayınlamak isterdim. Böylece bazı insanlara "Nasıl Mektup Yazılır?" konulu bir ders vermiş olurdun. Ama ilk söylediklerinde haklısın, sekreterimiz gerçekten de kafayı yedi. Mektubunu(larını !!) ters parende atarak masama bırakmasından belliydi böyle olacağı. Sen anlamışsındır ne demek istediğimi. Neyse, aslında her ay bir tane ayın mektubu seçiyoruz ama senin mektubun tam basıma girmeden önce elime ulaştı. Al benden sana bir tane kutu oyun, tabii önce bana adresini bildirmen gerekiyor.

1 - Bu fikre tamamen katılıyorum. Yurt dışında insanlar sırf oyun programcılığı ile milyarlar (tamam, abartmış olabilirim) kazanırken, Türkiye'de iki yılda bir oyun yapıldı mı sevinçten ters takla atıyoruz. Neden? Çünkü orijinal oyun almak gibi bir huyumuz yok arkadaşım, tabii ki, keriz miyiz biz 5-6 milyona orijinal oyun alalım? Gider 1.5 milyona yazılım korsanları tarafından kopyalanmış, virüslü, eve gelince çalışıp çalışmayacağı muamma olan kopya oyunları alırız değil mi sevgili Türk gençliği? İhtiyacın olan dar görüşlülük damarlarında mevcuttur yani. Uyanın, silkinin ve kendinize gelin. Zaten atı alanın Üsküdar'ı, Boğaz Köprüsünü ve hatta Edirne'yi bile geçtiği bir konuda hemen birşeyler yapmazsanız sonradan çook üzüleceksiniz. Türkiye'de bir oyun endüstrisinin kurulması için sizlerin üzerine düşen, en azından Türkiye'de orijinal olarak bulunabilen oyunların orijinallerini almaktır. Eğer bu kafayla devam ederseniz de bir daha hiçbir zaman Türkçe oyun göremezsiniz, bilesiniz.

2 - Voodoo 3'lerin en düşük modeli TNT'lerden daha ucuz olacak ve yanında Voodoo 2 çalıştırmaya da gerek olmayacak çünkü Voodoo 3, Voodoo 2 çipinin yaptığı bütün işleri ve tabii ki fazlasını yapabilecek.

3 - Geldi gelmesine de, sizlerin bilmediği bir şey Level'ın zaten yurtdışında da olduğu. LEVEL ismi uluslar arası bir anlama sahiptir ve Avrupa'da Almanya, Çek Cumhuriyeti, Romanya, Polonya ve Slovenya'da da yayın hayatını sürdüren Level dergisi, şu anda zaten Avrupa'nın en yüksek tirajlı dergilerinden birisidir.